TELJES SZOFTVER
AMERICA`S ARMY 2.0

DVD MELLÉKLETTEL

DVD ROM

GAMER

PC JÁTÉKMAGAZIN



STAR WARS
KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

DEUS EX
INVISIBLE WAR
TESZT + DEMO

22 JÁTÉKTESZT

SILENT STORM
BEYOND GOOD & EVIL
PRINCE OF PERSIA SANDS OF TIME
DUNGEON SIEGE LEGENDS OF ARANNA
LOCK ON: MODERN AIR COMBAT
BS3: THE SLEEPING DRAGON
PRO EVOLUTION SOCCER 3

BAZI NAGY GÉMPEDTESZT

A GAMER MAGAZIN jelen számához 1 DVD-ROM tartozik. Amennyiben hiányozna kérd az elárusítótól!
Az előző számban meghirdetett Wizardry 8 teljes játék jogi problémák miatt nem kerülhetett közlésre.

7 JÁTSZHATÓ DEMÓ: Deus Ex 2 • Beyond Good & Evil • NFS: Underground • Silent Storm...

VÉGIGJÁTSZÁS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

13 MOZIELŐZETES: Hellboy • The Punisher • In America • The Singing Detective...

2004 / 01
1845 Ft
00401
9 771588 929007

mozaik PLUSZ kártya

Egyik kezem hív, a másik netez!



USA, EU, Kína 20 Ft/perc* Internet 0,75 Ft jóváírás/perc**

Áraink az áfát tartalmazzák.

** Vezetékes behívószámon keresztül (Budapestről: 814-4418, vidékről: 814-418-as számokról).*

*** A jóváírás a kártya címletéig érvényes.*

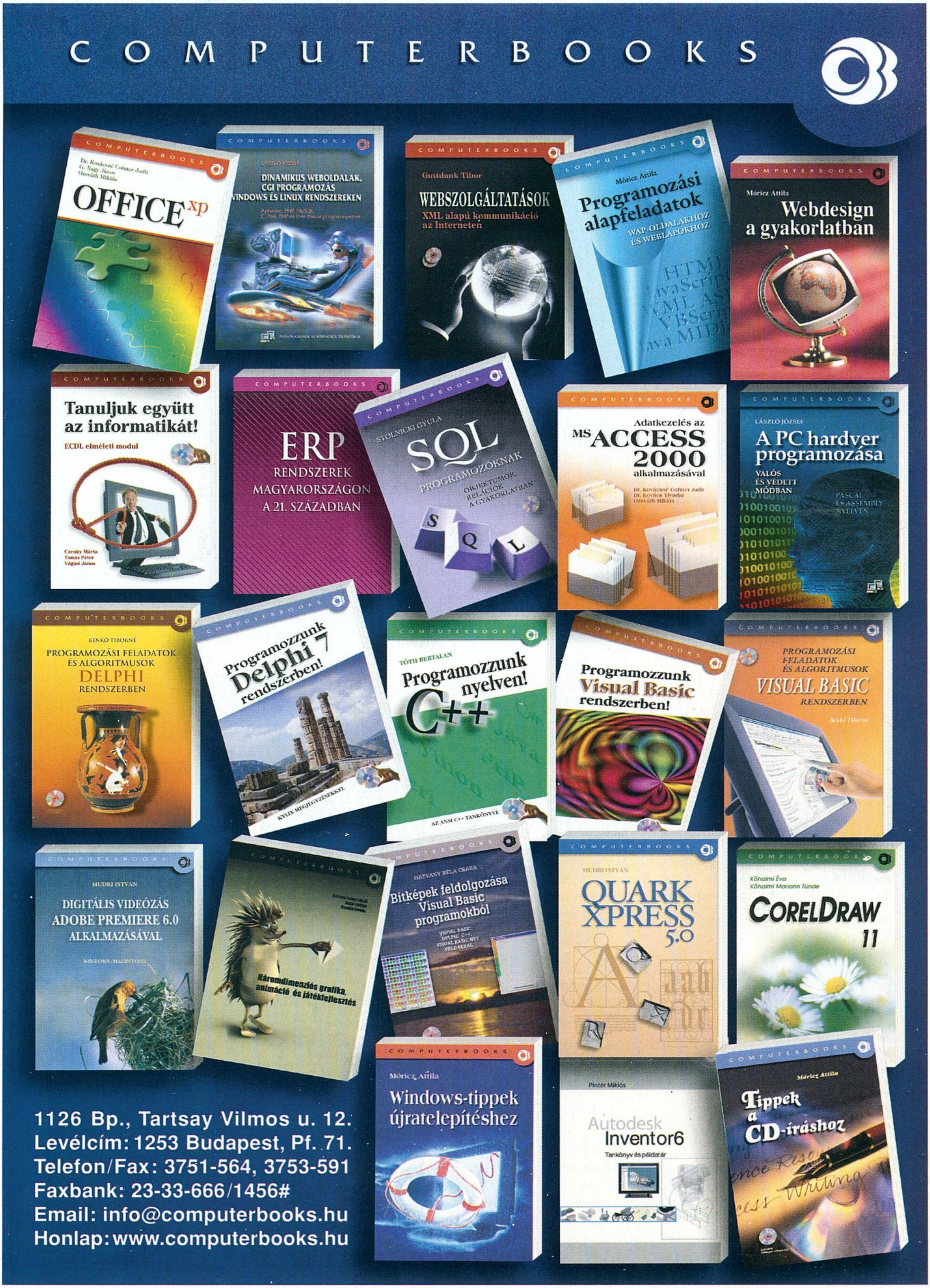




*Szeretne olcsón telefonálni? Emellett az internetről sem kell lemondania, az új Mozaik Plusz kártyával akár telefondíj-mentesen is internetezhet! A **2500 Ft**-os és **5000 Ft**-os kártyákkal kézben tarthatja költségeit. Megvásárolható a nagyobb postahivatalokban, a GTS-Datanet ügyfélszolgálatán és a Datanet Café hálózat üzleteiben.*

Használati útmutató és bővebb információ:	
web: **www.mozaikplusz.hu**	email: **info@mozaikplusz.hu**
Budapestről: **814-4444**	Vidékről: **814-444** (helyi tarifával hívható)

GTS DataNet


COMPUTERBOOKS
OFFICE xp
Dinamikus weboldalak, CGI programozás Windows és Linux rendszereken
Gottdank Tibor
Webszolgáltatások
XML alapú kommunikáció az Interneten
Móricz Attila
Programozási alapfeladatok
WAP-oldalakhoz és weblapokhoz
Móricz Attila
Webdesign a gyakorlatban
Tanuljuk együtt az informatikát!
ECDL elméleti modul
ERP
Rendszerek Magyarországon a 21. században
Stolnicki Gyula
SQL
programozóknak
Objektumok, relációk a gyakorlatban
Adatkezelés az MS Access 2000 alkalmazásával
László József
A PC hardver programozása
Valós és védett módban
Pascal és Assembly nyelven
Benkő Tiborné
Programozási feladatok és algoritmusok Delphi rendszerben
Programozzunk Delphi 7 rendszerben!
Tóth Bertalan
Programozzunk C++ nyelven!
Az ANSI C++ tankönyve
Programozzunk Visual Basic rendszerben!
Programozási feladatok és algoritmusok Visual Basic rendszerben
Mudri István
Digitális videózás Adobe Premiere 6.0 alkalmazásával
Windows/Macintosh
Háromdimenziós grafika, animáció és játékfejlesztés
Hatvany Béla Csaba
Bitképek feldolgozása Visual Basic programokból
Mudri István
QuarkXPress 5.0
Kőhalmi Éva
Kőhalmi Mariann Tünde
CorelDraw 11
Móricz Attila
Windows-tippek újratelepítéshez
Pintér Miklós
Autodesk Inventor6
Tankönyv és példatár
Móricz Attila
Tippek a CD-íráshoz
1126 Bp., Tartsay Vilmos u. 12.
Levélcím: 1253 Budapest, Pf. 71.
Telefon/Fax: 3751-564, 3753-591
Faxbank: 23-33-666/1456#
Email: info@computerbooks.hu
Honlap: www.computerbooks.hu

TARTALOM

6 .... DVD TARTALOM
8 .... GAMER LEVELEZÉS
130 .... KÖVETKEZŐ SZÁM

BEMUTATÓK

10 .... HÍREK
16 .... THE FALL: LAST DAYS OF GAIA
18 .... MADE IN MAGYARORSZÁG
22 .... ADVENT RISING
24 .... VAMPIRE THE MASQUERADE - BLOODLINES
26 .... UNREAL TOURNAMENT 2004
28 .... SZEMET SZEMÉRT
31 .... RAILROAD PIONEER

ISMERTETŐK

32 .... KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC
37 .... PATRICIAN III
38 .... DEUS EX: INVISIBLE WAR
42 .... BEYOND GOOD AND EVIL
45 .... CHEAT
46 .... PRO EVOLUTION SOCCER 3
48 .... SECRET WEAPONS OVER NORMANDY
50 .... PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME
53 .... CHAOS LEGION
54 .... NBA LIVE 2004
56 .... NFS UNDERGROUND
58 .... LORD OF THE RINGS: RETURN OF THE KING
60 .... BROKEN SWORD 3: THE SLEEPING DRAGON
63 .... THE HOBBIT
64 .... CONTRACT J.A.C.K.
66 .... WARLORDS IV
68 .... DUNGEON SIEGE: LEGENDS OF ARANNA
70 .... SILENT STORM
73 .... THE ENTENTE / TUROK EVOLUTION
74 .... LOCK ON: MODERN AIR COMBAT
77 .... DISCIPLES 2: RISE OF THE ELVES
78 .... MAGIC THE GATHERING: BATTLEGROUNDS

HARDVER

80 .... HASZNOS PROGRAMOK
81 .... HARDVER - HÍREK
84 .... CREATIVE LABS ÚJDONSÁGOK PRÁGÁBÓL
86 RADEON 9600XT/9800XT ÉS GEFORCE FX 5700/5700 ULTRA
90 .... FREECOM USB CARD / CREATIVE MUVO NX
91 .... KLIPSCH PROMEDIA GMX A-2.1
92 .... PIXEL SÓDER
94 .... RETRO KUCKÓ
96 .... BAZI NAGY GÉMPEDTESZT
99 .... TERRATEC MISTIFY H_2O / APACK ZEROTHERM
100 .... GRAB ROVAT
102 .... HARDVER FÓRUM

HORIZONT

104 .... AKIT A BENZINGŐZ...
106 .... PRO FUTURO
108 .... DÉL-KOREAI SZÁMÍTÓGÉP ŐRÜLET
110 .... MULTISHOT
112 .... JÁTÉKLEXIKON A-Z-IG
114 .... A GYŰRŰK URA HARMADSZOR
116 .... NOPC ZÓNA - LÁTNIVALÓ
117 .... NOPC ZÓNA - OLVASNIVALÓ
126 .... LEVROV
128 .... SZERKESZTŐSÉGI PILLANATKÉPEK

VÉGIGJÁTSZÁS

118 .... KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

INTRO

Gondolom, már mindenki észrevette, hogy az újesztendő tiszteletére a Gamer Magazin teljesen megújult. Itt van először is a DVD, melyre Lawman mester rengeteg anyagot zsúfolt össze, érdemes alaposan átnézni. A borító után a belső oldalak is új designt kaptak, reméljük, nektek is annyira tetszik, mint nekünk. A teljes játékkal kapcsolatos eseményekről két oldalt írtunk, érdemes elolvasni, tanulságos olvasmány. A DVD és a kinézet mellett számos új rovat is bemutatkozik, ezek közül külön felhívnám a figyelmet az autós, illetve a 3D-s rovatra. Értelemszerűen továbbra is várjuk az észrevételeiteket a változtatásokkal kapcsolatban, ne fogjátok vissza magatokat.

Harmadik hónapja tart az az eszméletlen játékszoftver-dömping, melyre egész évben vártunk. Folyamatosan a bőség zavarával küszködünk, az utolsó két hétben érkező anyagok közül számos nagy név hely hiányában átcsúszott a jövő évre. Ennek ellenére elképesztő játékok jöttek ki november végéig. Itt van mindjárt a KOTOR, a teljes szerkesztőség odáig van tőle. A Deus Ex második része igencsak felbolygatta a kedélyeket, sokan szidják, mások a védelmükbe veszik, a legtisztább az, ha mindenki maga dönti el a demó, illetve Flatline cikke alapján, megérte-e három évet várni rá.

Nincs más hátra, mint minden kedves olvasónknak kellemes karácsonyi ünnepeket és békés, boldog új esztendőt kívánjunk a teljes Gamer Team nevében.

Keresd a szót játékunk e havi feladványa (keresd meg ezt a szót a Gamerben, majd az oldalszám megjelölésével küldd vissza a szerkesztőség címére): **"fülszőrszálaitok"**.

A megfejtéseket a következő Gamer megjelenéséig (2004. január 30.) fogadjuk el nyílt levelezőlapon. A helyes megfejtők között gameres ereklyéket és játékszoftvereket sorsolunk ki. Hunor motyogott még valami vámon lévő értékes hardvereszközről is, még az is lehet, hogy azt fogjuk fődíjként kisorsolni.

Gamer Team



A HÓNAP JÁTÉKA



SW KOTOR

A Baldur's Gate és a Neverwinter Nights tapasztalataival felvértezett BioWare óriási feladatot kapott a LucasArtstól, szerepjátékot kellett készíteniük minden idők egyik legnépszerűbb űroperájából, a Csillagok Háborújából. Lucasék az előző évek tapasztalatai alapján rájöttek, hogy mindenki jobban jár, ha ők csak a licencjogokat adják, a szakmai munkát az igazi profikra bízzák. Ez a stratégia egyszer már bejött a Jedi Outcast esetében, ott a Raven óriási kasszasikert hozott össze Kyle Katarn kalandjainak folytatásával. A KOTOR fejlesztése három évvel ezelőtt kezdődött PC-n, de hamarosan az Xboxra való fejlesztés is megindult. A Microsoft nyomására a konzolváltozat már nyáron megjelent, és óriási sikert aratott. Ez persze betudható annak, hogy az xboxos szerepjátékosok nem voltak túlságosan elkényeztetve, RPG-ből mindössze egyetlen Morrowind árválkodott a repertoárban. A PC-s rajongók persze egy emberként hördültek fel, főként, amikor elterjedtek azok a híresztelések, miszerint a KOTOR megjelenése átcsúszik jövőre. A pletykákból persze egy só sem volt igaz, a fejlesztők gőzerővel dolgoztak a karácsonyi megjelenésen, ami sikerült is nekik.

Főszerkesztő: Mocsáry József (mocsy@ipma.hu)
Főszerkesztő-helyettes: Révhelyi Beatrix (lily@ipma.hu)
Hardver szerkesztő: Voith Hunor (hunor@ipma.hu)
CD szerkesztő: Pazár Ákos (lawman@ipma.hu)
Tördelőszerkesztő: Laza (laza@ipma.hu)
Korrektúra: Kovácsi Barnabás (korr@ipma.hu)
Szerkesztőségi asszisztens: Balassa Tímea (timi@ipma.hu)
Design: Aradi Sándor (broaf@enternet.hu)

A szerkesztőség címe: 1139 Budapest, Hajdú u. 42–44. II. em.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210 • Telefon: 350-8179
E-mail cím: gamermagazin@ipma.hu
A GAMER MAGAZIN honlapja: www.gameronline.hu

Kiadja a G.F.H. Kft.

A kiadásért felel: a kiadó ügyvezetője
Készült az IPMA-Media Kft. közreműködésével.
Ügyvezető igazgató: Ali Mehdi • Lapigazgató: Ifj. Ivanov Péter
Titkárság: Horváth Mónika
Telefon/Fax: (36-1) 350-8004

Hirdetésfelvétel: IPMA-Service Kft.
Czétényi Zsolt, Czidor Rózsa, Kálnoki Kis Emese, Szabóné Véghelyi Anna, Szakács Gábor (06) 309-590-540
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041

Hirdetési marketing: Oláh Gabriella • Telefon/fax: 350-8004

Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai.

A GAMER MAGAZIN e havi száma 20000 példányban készült.

Gamer Magazin 2002. II. félév MATESZ által auditált havi átlagos adatok:
Összesen terjesztett: 18 010
Összesen értékesített: 16 025

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Kerbolt Pál, Mura Eszter
Telefon: (36-1) 349-4768
E-mail: terjesztes@ipma.hu

Megjelenik havonta, ára 1845 Ft.

Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál:
IPMA-Service Kft, Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj a kiadónál:
Fél évre: 6 900 Ft (6 szám, 30% kedvezmény)
Egész évre: 13 800 Ft (12 szám, 30% kedvezmény)

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és elektronikus Posta Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

Előfizetési díj a postahivatalokban:
negyed évre: 3 450 Ft (3 szám),
fél évre: 6 900 Ft (6 szám),
egész évre: 13 800 Ft (12 szám).

Montírozás és nyomás: Veszprémi Nyomda Rt.

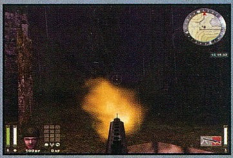
ISSN 1588-9297

Jelen számunk készítésében közreműködtek:
Dachyr dachyr@ipma.hu **Gonzales** gonzales@ipma.hu
Bird bird@ipma.hu **Neuro** neuro@agria.hu
SzB szb@mozinet.hu **Oldman** oldman1@axelero.hu
Brazil brazil@ipma.hu **PPéter** ppeter@cdgrab.hu
Phoenix phoenix@rpg.hu **Lázi** lazi@freemail.hu
Hunor hunor@ipma.hu **Lord Lucas Z** lordlucas@maffia.hu
Dauby dauby@digitalreality.hu **Pellus** pellus@digitalreality.hu
Boy boy@ipma.hu **B-Chrome** bchrome@ipma.hu
Yvorl anti-intel@freemail.hu **Nagy Zoltán** nagyz@ipma.hu
Flatline flatline@flatline.hu **SE** se@ipma.hu
Sz@by szaby@ipma.hu

A GAMER TEAM VELED VAN!

Teljes játék:

America`s Army v2.0, Wolfenstein: Enemy Territory



Játékdemók:

Beyond Good & Evil, Deus Ex: Invisible War, Dungeon Siege: Legends of Aranna, Lock-On: Modern Air Combat, Need For Speed: Underground, Secret Weapons Over Normandy, Silent Storm



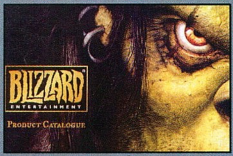
Rovatok:

Counter-Strike, Etherlords II, Heroes of Might & Magic, Magyarítások, Stratégia, Trainz, Vice-City, Film, Hálózatok, Programozás



Extra:

Warcraft III magyarítás



Javítások:

Etherlords II v1.02, Korea Forgotten Conflict v1.0p, Pro Evolution Soccer 3 v1.10.2, Sim City 4: Rush Hour v1.638, Spellforce v1.02, Temple of Elemental Evil v1.0, Uru: Ages Beyond Myst v1.2, Warhammer 40000: Fire Warrior v.f00, Worms 3D Service Patch 1

DVD TARTALOM

Sziasztok! Sokat töprengtem az elmúlt hónapban, hogy mit is kéne mondanom számotokra, hiszen, mint azt már a legtöbben bizonyára tudjátok, ettől a számtól kezdve DVD melléklettel jelenik meg piciny magazinunk. Talán meglepő, talán nem, de annyi bizonyos, hogy nagy valószínűséggel már igencsak itt volt az ideje. Így hirtelenjében csak annyit mondhatok, hogy az első pillanatokban érzett hatalmas szabadságérzés a korong megtöltése közben fokozatosan elhalványult, hiszen még így sem adhattunk Számotokra oda mindent, amit szerettünk volna, bár ez a kis korong azért jóval többet nyújt elődjeinél.

Mikor kezedbe vetted az újságot, tapasztalhattál pár változást, és ha a mellékletünkben jobban elmélyedsz, akkor további változásoknak lehetsz szemtanúja. Nos, igen. Nem csak a méret számít, mondták odafent, így új köntösbe is öltöztették a tartalmat. Reméljük, ez az új html rendszer is elnyeri tetszéseteket, megpróbáltuk áttekinthetőbbé és egyszerűbben kezelhetővé varázsolni. Ezek után ugye a tartalmat sem hagyhattuk változatlanul. A szokásos dolgok mellett, melyek közül pár igencsak megváltozott, felhívnám figyelmeteket a Visszatekintőre (részletesebb információt lásd lejjebb).

Mielőtt végleg elfelejteném, valaki azt mondta, hogy mostanság rengeteg ünnep volt / van / lesz, egyszóval Kellemes Ünnepeket! Bár még mindig nem tudom, hogy a „Füled érjen bokáig." frázis miért jókívánság. Na, mindegy. Továbbra is maradok tisztelettel:

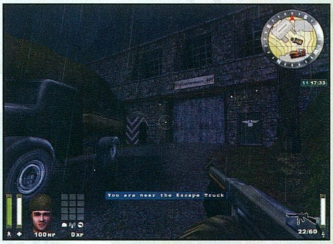


LaWMaN • lawman@ipma.hu

TELJES JÁTÉK

Most két teljes játékkal szolgálhatunk, na meg védhetünk (Ha már katonaságról van szó.). Az első az amerikai hadsereg szponzorálásában napvilágot látott America`s Army, míg a második a Wolfenstein: Enemy Territory. Mindkettő a multiplayer játéklehetőségekre van kihegyezve, legyen szó internetről vagy helyi hálózatról.

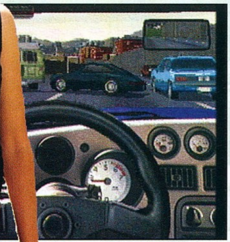


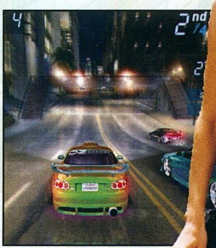


VISSZATEKINTŐ

Érdekel a játékok története, szeretnéd tudni hogyan alakult az őskortól napjainkig? Akkor neked itt a helyed. Hónapról hónapra egy ismertebb sorozat, fejlesztőcég, netán egy egész stílus legismertebb darabjainak bemutatása a cél. Kezdjük mindjárt a sebességőrültekkel. Ebben a hónapban a Need For Speed sorozatról született egy átfogó információhalmaz, s mi sem természetesebb, minthogy az összes eddig megjelent demót is mellékeltük, hogy akár azonnal ki is próbálhassátok a történelmet.









JÁTÉKDEMÓK

Beyond Good & Evil



A tündérmesék világát régen elfelejtettük már, de ha betöltitek ezt a demót, újra átélhetitek a varázslatot. Michel Ancel nem hiába dolgozott annyit ezen a programon, munkája meghozta gyümölcsét, Jade és Pey'j történetének aktív részeseivé válva együtt lélegezhetünk, lüktethetünk és ámulhatunk ebben a csodálatos mesében, még ha egy kicsit túlságosan is realisztikus, hiszen ezek a viszályok és csalások kicsit másként mindennapjaink részei, sajnos.

Deus Ex - Invisible War:



Az idei év egyik legjobban várt játéka az Eidos kiadásában megjelenő Deus Ex Invisible War. Az első rész több mint kéttucat hivatalos év játéka címet zsebelt be annak idején, mellesleg az egyik személyes kedvencem. Többször végigjátszottam, még az egy évre rá megjelent PS2 változatot is végiggyűrtem. Hiába no, imádom Warren Spector munkáit. A folytatásra bizony sokat kellett várnunk. Még szerencse, hogy az ION Storm egy fokkal gyorsabb a Blizzard-nál... A demo igazából nem sokat mutat meg a játék mélységéből, leginkább csak arra jó, hogy 10 perc játék után újból elkezdhessük az egészet elölről.

Dungeon Siege Legends of Aranna:

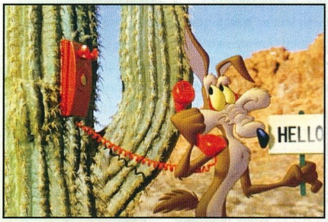


Ha még nem ismernéd Ehb királyságát, eljött az idő hogy kipróbáld, milyen is benne kalandozni. Felfedezésedet Arhok hólepte városában kezdheted, s hamarosan társra is találsz Jondar személyében. Így kettesben teljesíthetitek a küldetést, s elpusztíthatjátok a karavánokat zaklató jégóriást. A Legends of Aranna demójából természetesen nem derül ki a kiegészítő számos újítása, de arra tökéletesen alkalmas, hogy beleszeress ebbe a hack&slashbe.

MOZIELŐZETES

A mostani mellékletünkön szép számmal találhattok filmelőzeteseket, melyeknek az a közös vonásuk, hogy nagyrészük valami érthetetlen okból kifolyólag szinte azonnal a szívembe lopta magát. Úgy hiszem, érdemes lesz figyelni megjelenésükre. A könnyedebb stílus kedvelői is találhatnak kedvükre valót.

Big Fish, Elephant, Eternal Sunshine, Gothica, Hellboy, In America, Laws of Attraction, Looney Tunes: Back In Action, Shattered Glass, The Butterfly Effect, The Company, The Punisher, The Singing Detective





Meghajtó-programok

ATi Catalyst Win9x / WinXP, ATi IGP Driver Win9x / WinXP, Intel Application Accelerator, Intel Application Accelerator Raid Edition, Intel Chipset Software Installation, Logitech Mouseware, NVIDIA ForceWare, NVIDIA Detonator, NVIDIA nForce Win9x / WinXP, SiS Xabre 400/600 Win9x / WinXP, VIA Hyperion 4 in 1

Programok a turkálóban:

DivX 5.11, Media Player 9 Win9x/WinXP, Quicktime 6.4, RadTools 1.5y, VirtualDub 1.5.10, VobSub 2.23, Xvid, Bit Defender Free Edition, Norton Antivirus frissítés (2003/12/03), CDRWin 3.9e, CloneCD 4.2.0.2, Nero 6.00.28, CirectX 9.0b, FAR Manager 1.70b5, Gyula's Windows navigator 1.28b, Total Commander 6.0, Download Accelerator Plus 7, FlashGet 1.40, GetRight 5.0.2, ICQ Lite build 1300, ICQ Pro 2003b 3916, Internet Dowload Manager 3.18, mIRC 6.12, No Frills Timer 2.1, SurfSaver 2.3, XP-AntiSpy 3.72 (Magyar), Zone Alarm Free Editon v4.5, Zone Alarm Pro 30 Day Trial v4.5, Capture Express 1.3, HyperSnap-DX 5.40.05 (Magyar), SnagIt 7, ACDSee 6.02, IrfanView 3.85, CDex 1.51, Winamp 2.91, Winamp 3, AutoMate 5.5.1, Cacheman 5.5.0.30, PowerStrip 3.47, RegSupreme v1.1, Icon Cool editor v4.0.30710, TextPad 4.7.2, Aida 32 Personal Edition 3.88, PC Mark 04, WinAce 2.5, WinRar 3.20 (Magyar), WinZip 9.0 beta

Csalások:

Celebrity Deathmatch, Chaos Legion, FIFA 2004, Hidden & Dangerous 2, NBA Live 2004, Need For Speed: Underground, Prince of Persia: Sands of Time, Pro Evolution Soccer 3, Secret Weapons Over Normandy, Star Wars: Knights of The Old Republic, Teenage Mutant Ninja Turtles, The Lord of The Rings: The Return of The King, The Lord of The Rings: War of The Ring, Worms 3D

Háttérképek:

Beyond Good & Evil, Chaos Legion, Deus Ex: Invisible War, Dungeon Siege: Legends of Aranna, Lock-On: Modern Air Combat, Magic The Gathering: Battlegrounds, NBA Live 2004, Need For Speed: Underground, Prince of Persia: Sands of Time, Secret Weapons Over Normandy, Silent Storm, Star Wars: Knights of The Old Republic, The Hobbit, The Lord of The Rings: The Return of The King

GAMER LEVELEZÉS

INFOBOX

A teljes játékok múltja, jelene, jövője

Nagyon sokan kértetek már tőlünk információkat a teljes játékkal kapcsolatban, miért nem adjuk a DOOM 3-at és a Half-Life 2-t. Ebben a két oldalban olyan belső információkat fogunk elmondani, ami segít megérteni ennek a furcsa üzletnek működését.

Egyszer volt, hol nem volt... Az egész 1999 tavaszán kezdődött. Akkoriban kerültem át (az újsággal együtt) egy másik, külföldi többségi tulajdonú cégbe, és már rögtön a második hónapban bedobtak a mélyvízbe. A hannoveri CeBIT-en tudtuk meg, hogy az egyik testvérlapunk (akkor még az volt) szerződést kötött egy üzletemberrel, aki arra szakosodott, hogy különböző játékkiadóktól megvásárolt egy halom licencjogot, aztán azt jó pénzért továbbadta a kelet- és közép-kelet európai játékmagazinoknak. Jellemzően a csehek, a lengyelek, a magyarok, a románok és a törökök csaptak le erre a lehetőségre. Kaptam egy listát, melyen egészen kellemes címek is voltak (Stonekeep, Fallout, Dark Colony), de az öröm azért nem volt felhőtlen, hiszen a neves játékok mellett olyanokat is meg kellett vennünk, melyek igencsak súrolták a tűrhető kategóriát (Die Hard Trilogy, Earthsiege2, Conquest of the New World). Jellemzően két-három éves játékok kerültek fel az újság mellé, és szép lassan az olvasók is megkedvelték ezeket a mellékleteket. Azt gondolom, mondanom sem kell, hogy az akkori konkurencia válasza sem késlekedett sokáig, fél éven belül ők is teljes játékkal jöttek ki, ráadásul egészen jó, és ami még fontosabb, friss játékokkal. A licencjogokat az esetek túlnyomó többségében nem közvetlenül a kiadótól vettük, hanem közvetítőtől. Az Interplay esetében ez úgy nézett ki, hogy ők eladták a jogokat az Interplay OEM-nek, ők a franciáknak, mi pedig szépen kifizettük minden hónapban az éppen sorra kerülő játék licencdíját. Pontos árat persze nem mondhatunk, hiszen az üzleti titoknak minősül, legyen elég annyi, hogy két arany tallérért vettük meg a játékokat havonta (ebben volt jó és kevésbé jó játék egyaránt). Ezután folyamatosan bővítettük a kapcsolatainkat, talán emlékeztek még az Infogrames-játékokra (Alone in the Dark 3, Prisoner of Ice, Motorhead, Hexplore), ezek egészen jók voltak. Az aranykor vitathatatlanul a 2001-2002-es év volt, ezekben az években olyan nevek kerültek az újság mellé, mint a Heroes of Might & Magic III, az Unreal, a Total Annihilation, a Silver vagy az Outcast. Persze nem mindig ment minden simán és olajozottan, gyakran előfordult, hogy aláírt, érvényes szerződésünk volt, a kiadó azonban az utolsó pillanatban lefújta a tranzakciót (Tomb Raider 2).

Az olvasó persze semmit sem sejtett a felszín alatt folyó tárgyalásokból, pedig az igazán izgalmas események a színfalak mögött zajlottak. Óriási alkudozások, állandó pengeélen táncolás, kész idegbaj volt, mire egy játék bekerülhetett az újságba. Soha nem fogom elfelejteni az Infogrames „bakiját": elküldték az általuk letesztelt mesterlemezt (Total Annihilation Kingdoms) azzal a megjegyzéssel, hogy ez mehet sokszorosításra. A mai napig nem tudom megmagyarázni, miért, de elkezdtem vele játszani, és a negyedik pályán a játék egyszerűen lefagyott. Para egyből beugrott, telefon az Infogramesnek, ők meg csak bizonygatják a saját igazukat: Háromszor küldték el a mesterlemezt, mire kiderült, hogy meghibásodott a CD írójuk, ezért a mesterlemezek hibásak. Most képzeljétek el, ha legyártunk 30 ezer hibás Total Annihilation Kingdomst...

A teljes játékok minőségével egyenes arányban nőttek a licencdíjak is, 2 arany tallérról szép lassan felkúsztak 4-re. Tavaly szeptemberben új laphoz (GAMER) és új kiadóhoz kerültem, s a kiadóváltás után kiemelt figyelmet szenteltünk a teljes játékok minőségének. Szakítottunk a listás megoldással. Egyenként szemezgettünk a játékok között. Sikerült is néhány egészen kiváló címet beszerezni (Freespace 2, Thief, Icewind Dale, MDK 2, Giants, Broken Sword 2, Imperium Galactica 2, Rally Trophy, Re-Volt, Disciples 2...). Ennek a „szemezgetésnek" azonban van egy óriási hátránya: ha nem veszed meg a gagyit, akkor bizony többet kell fizetned, vagy meg sem kapod, majd eladják annak az újságnak, aki csomagban veszi a játékokat (három kritikán aluli játékra jut egy élvezhető általában). Az elmúlt egy évben folyamatosan hasonló falakba ütköztünk, ráadásul az XP kompatibilitás is egyre nagyobb gondot okozott. Erre jó példa a Messiah, amely alapjában véve nem volt rossz játék, de a kompatibilitási hercehurcák miatt a hideg is kiráz, ha rá gondolok. Történt ugyanis, hogy tavaly megkötöttük az üzletet a Messiah-ra azzal a kikötéssel, hogy csak idén tavasszal adhatjuk le. Szépen feltelepítettük a játékot, elindult, ahogy a nagy könyvben meg van írva, nem is volt vele semmi gond. Aztán jött egy gépfejlesztés, a régi, megbízható Windows 98-at szépen lecseréltük XP-re. A váltás körüli kavarodásban azonban szépen megfeledkezett mindenki a Messiah-ról, csak tavasszal vettük elő, két héttel a leadás előtt. A biztonság kedvéért ismét feltelepítettük, ekkor jött a hidegzuhany, az a „ribanc" nem volt hajlandó rendesen futni XP alatt. Egyből ment a telefon a cégnek, gáz van gyerekek, vissza a pénzt, ám időközben a cég, akivel a szerződést kötöttük, megszűnt. Se pénz, se működő Messiah. Lelki szemeim előtt már megjelent az evezőlapátokhoz láncolt Gamer rabszolgaszerkesztőség (10 évet biztosan ingyen dolgoztunk volna, mire kiköhögjük a licencdíjat). Szerencsére Lawman magához vett háromnapi hideg élelmet, leült az internet elé, és végigböngészte a játékkal foglalkozó össze honlapot és fórumot. Óriási szerencsénkre talált egy angol srácot, aki ugyanígy szívott a Messiah-val, de sikerült „megoldania". Így jutott el hozzátok a Messiah, becsüljétek meg, megszenvedtünk vele.

A teljes játékok jelene. Említettem már az utóbbi fél évben felmerülő gondokat, most ezeket fejteném ki részletesebben. Hosszas alkudozás után sikerült megpuhítani az Acclaimet, hogy adja el a jobb játékainak a licenceit. Igazából két elfogadható címük volt (Shadowman, Re-Volt), de ők kötötték az ebet a karóhoz, vagy megvesszük a Turok 2-t és a Dave Mirrát (átlagos mountain bike szimulátor) vagy nincs üzlet. Végül sikerült szóban megállapodnunk velük, a Re-Voltot le is hoztuk, örült is neki mindenki. Aztán persze kiderült, hogy a közvetítő cégnél pénzügyi nehézségek léptek fel, így azonnal kell neki a dohány. Ráadásul kikotyogta, hogy az egyik konkurens játéklap is érdeklődik az Acclaim-játékok iránt, ők azonnal (fél évvel a tényleges megjelenés előtt) hajlandók fizetni a teljes összeget. Szerintetek ki írta alá a szerződést?

Szintén nagy „kedvencek" azok a cégek, amelyek valóságos licitálást tartanak egy-egy nagyobb címért. Volt olyan kiadó, amelyik felhívott, és megkérdezte beszállok-e a licitbe (a szokásos négy arany tallér helyett már hétnél tartott). Szerintetek ki írta alá a szerződést?

A Wizardry ügy. Nem titok, hogy a szerkesztőség nagy része megszállott szerepjátékos. Ezért is örült mindenki, amikor végre sikerült aláírnunk a Wizardry 8 licencszerződését egy régi üzleti partnerünkkel (ezzel a céggel már vagy harminc üzletet kötöttünk, eleddig gond nélkül). A nyomdába adást követő napon aztán kaptunk egy telefont a hazai forgalmazótól. Teljes játékok licencét akarták eladni, de csomagban. Annyit sikerült kihúznom a cégből, hogy a csomagban ott lenne a Wizardry 8 is (ez a név a mézesmadzag). Persze azonnal jeleztem neki, hogy nekünk már aláírt szerződésünk van erre a címre, itt valami komoly félreértés van kialakulóban. Mindkét cég azt állította, hogy érvényes szerződése van a Wizardry 8-ra. Kinek van igaza? A helyzet végül úgy oldódott meg, hogy a kanadai székhelyű Sir-Tech igazgatója elfaxolt nekünk egy nyilatkozatot, melyben kijelenti, hogy egyedül a magyarországi forgalmazó adhatja el a játékkal kapcsolatos jogokat. Ezek után a magyarországi forgalmazó is felajánlotta a játéklicencet, de kétszeres árért, mert időközben az egyik kon-

kurens lap ennyit kínált érte. Ez az oka annak, hogy a mostani Gamer Magazin mellé mégsem mellékeltük a beígért Wizardry 8-at.

A teljes játékok jövője. Ezek a folyamatos gondok végül oda vezettek, hogy a kiadó úgy döntött, nincs értelme minden hónapban erőltetni ezt a teljes játék mellékletet. Ez persze nem jelenti azt, hogy végleg megszüntetjük a játéklicenc-vásárlást. Abban az esetben, ha az általunk kiválasztott játékra üzletileg megfelelő ajánlatot kapunk, örömmel áldozunk rá. Annak viszont nem látjuk értelmét, hogy árversenyekbe menjünk bele, és egy jó játék kedvéért négy kritikán aluli játékszoftvert is az újsághoz csomagoljunk. Inkább ne legyen minden lapszám mellett teljes játék, de azoknak, amelyek bekerülnek, legalább 90%-os értékeléssel kell rendelkezniük.

Az igazat megvallva az elmúlt fél évben a játékmagazinok megítélésében egyetlen szempont játszott csak szerepet: a teljes játék. Sokan dicsértek minket a magazin mellé adott teljes játékok miatt, ez azonban csak pénzkérdés (és persze szerencse) volt. Véleményünk szerint sokkal fontosabb az, hogy milyen cikkek szerepelnek az adott újságban, milyenek a cikkírók, mennyire értenek az általuk tesztelt játékokhoz, hogyan néz ki az oldal, milyen válogatást tesz elétek havonta a DVD-szerkesztő...

Rengeteg visszajelzést kaptunk a játékok frissességére vonatkozóan, sokan kifogásolták, hogy kétéves „őskövületekkel" akarjuk elnyerni az olvasók kegyeit, holott ő már javában nyomja a Half-Life 2-t. Ezzel nem tudunk vitatkozni, a szélessávú internet-hozzáférések elterjedésével a warez-hullám igencsak felerősödött, és jelenleg nagyon úgy néz ki, hogy esély sincs ennek megállítására. Egyre kevesebb visszajelzés érkezik a teljes játékokkal kapcsolatban, nagyon úgy néz ki, hogy a dolog kezdi elveszíteni a régi varázsát. Itt volt az ideje a váltásnak, bízunk benne, hogy a DVD-t és a megszokott Gamer-minőséget továbbra is előtérbe helyezitek.

Mocsy

2003. NOVEMBER ELŐFIZETŐI AKCIÓ NYERTESEI

DVD (BTC D1648D DVD-ROM)

Kump Ferenc	1046	Budapest
Szőr Olivér	1701	Budapest
Vogel Ádám	2023	Dunabogdány
Nagy Vendel	2045	Törökbálint
Mártonffy Balázs	2092	Budakeszi
Veres Zoltán	2112	Veresegyház
Huszár Róbert	2310	Szigetszentmiklós
Patera Antal	1043	Budapest
Tóth Károly	3580	Tiszaújváros
Dr. Hervoly Margit	5600	Békéscsaba

Haegemonia PC CD-ROM

Csikós Róbert	1055	Budapest
Vadász László	6070	Izsák
Bernáth Csaba	6900	Makó
Herke Krisztián	7228	Döbrököz
Kántás Ákos	7258	Baté
Signo-Fer Bt.	8800	Nagykanizsa
Woki Tamás	9970	Szentgotthárd
Bujdosó Attila	1072	Budapest
Gazdag Tünde	1191	Budapest
Birkás Péter	1213	Budapest

Nyilatkozat

(elfogadta az MLE elnöksége 2003. november 18-ai ülésén)

A Magyar Lapkiadók Egyesülete sajnálattal veszi tudomásul, hogy a nyomtatott sajtótermékekre (újságokra, hetilapokra, magazinokra, stb.) vonatkozó általános forgalmi adó az országgyűlési végszavazás eredményeként a 15%-os kategóriába került. Ez az adószint messze meghaladja az Európai Unióban használatos mértéket és így Magyarország a kiemelkedően magas áfa-szintű országok közé került.

A magasabb adótartalom miatt a lapárak további emelkedésére lehet számítani, ami a lakosság lassabban növekvő vásárlóereje miatt a példányszámok, következésképpen az olvasottság csökkenéséhez fog vezetni.

A magyar lapkiadók megértik a költségvetés egyensúlyának helyreállítására vonatkozó intézkedések szükségességét, ugyanakkor nehezményezik, hogy a lapkiadás az adótörvények kialakítása és vitája során nem kapta meg a jelentőségének megfelelő figyelmet. Az MLE Elnöksége rá kíván mutatni arra, hogy a lapkiadást az Unió országaiban preferáltan támogatandó tevékenységnek tekintik, amely támogatásnak az alapvető módja az alacsony forgalmi adó.

A magas adószint a lapkiadást egyben hátrányosan különbözteti meg más média- vagy szórakoztatóipari tevékenységekhez képest. Az MLE értetlenül áll az előtt, hogy míg a kormányzat tízmilliárdos nagyságrendben támogat vagy tervez támogatni más kulturális tartalmú tevékenységeket, mint a közszolgálati televízió, a könyvkiadás vagy a filmgyártás, a sok milliárd forintos összegben költségvetési befizető lapkiadás az általa befizetett adókból, járulékokból gyakorlatilag semmilyen támogatásban nem részesül.

Az MLE fontosnak tartja megjegyezni, hogy az adóelvonás miatt az újonnan megjelenő lapok számának csökkenése, a lapkiadók gazdasági eredményességének gyengülése várható. Ez utóbbi erősíteni fogja a lapok pénzügyi függőségét egyéb pénzbevételi forrásoktól, ami egyben a lapkiadás függetlenségét gyengítő tényező egy olyan időszakban, amikor a közélet érdekei éppen a sajtó önállóságának megerősítését kívánnák meg. A lapok árának, a lakosság általi elérhetőségének, a kiadók pénzügyi függetlenségének viszonylatában a lapokra vonatkozó áfa a sajtó szabadságát érintő kérdés.

Az Egyesület szükségesnek tartja kijelenteni, hogy az alacsony adó - ugyanúgy, mint a könyvkiadás esetében -, nem lehet összefüggésben a lapok tartalmával.

Az Elnökség megköszöni mindazon országgyűlési képviselők, kormányzati vezetők kezdeményezéseit, akik felismerték az MLE alacsony adószintre vonatkozó lépéseinek értelmét és ezeket támogatták. Megköszöni azon olvasók aktivitását is, akik felhívására felléptek az adóemelés ellen.

A magyar lapkiadói szakma folytatni kívánja kiállását a lapokra vonatkozó alacsony áfa mellett és kifejezi azon reményét, hogy a kormányzat a következő, legkorábbi alkalommal - amikor arra lehetőség nyílik - kezdeményezni fogja a lapok áfájának alacsonyabb kategóriába sorolását.

Budapest, 2003. november 18.

A Magyar Lapkiadók Egyesületének Elnöksége

További információ: **Pető János** MLE főtitkár

Tel: 368-8674 Fax: 436-4354 E-mail: mle.peto@axelero.hu



toplisták

Anglia

1. Championship Manager Season 03/04
2. The Sims: Makin' Magic
3. Call of Duty
4. The Sims Double Deluxe
5. Need for Speed Underground
6. Max Payne 2
7. FIFA Football 2004
8. Total Club Manager 2004
9. The Sims: Superstar
10. LotR: Return of the King

USA

1. The Sims: Makin' Magic
2. Call of Duty
3. SW: Knights of the Old Republic
4. The Sims Double Deluxe
5. Zoo Tycoon: Complete Collection
6. Age of Mythology
7. Halo: Combat Evolved
8. Backyard Basketball
9. Uru: Ages Beyond Myst
10. Dungeon Siege: Legends of Aranna

Ausztrália

1. The Sims: Makin' Magic
2. Need for Speed Underground
3. Call of Duty
4. The Sims: Double Deluxe
5. The Sims: Superstar
6. Nemo Underwater WF
7. The Sims: Unleashed
8. AoM: Titans
9. Civilization III: Conquest
10. Finding Nemo Adventure

fileplanet.com demo-letöltés

1. Deus Ex: Inivisible War
2. Max Payne 2
3. Call of Duty
4. Dungeon Siege: Legends of Aranna
5. Secret Weapons Over Normandy
6. Halo
7. Against Rome
8. Need for Speed: Underground
9. Call of Duty Dawnville
10. Wars and Warriors: Joan of Arc

amazon.com rendelés

1. The Sims Makin' Magic
2. Call of Duty
3. Uru: Ages Beyond Myst
4. Zoo Tycoon Complete Collection
5. MFS 2004: A Century of Flight
6. The Sims: Double Deluxe
7. SW: Knights of the Old Republic
8. The Sims: Superstar
9. Harry Potter: Quidditchrld Cup
10. NwN: Hordes of the Underdark

A SZERKESZTŐ ELŐSZAVA

Sziasztok! Elérkezett hát a csúcs, amikor a polcok csak úgy roskadoznak a játékoktól, ugyanakkor a friss megjelenések mellett kezdődik a készülődés az új évre, sőt, a tavasszal megjelenő programok fejlesztői most kezdik a legnehezebb időszakot. Szemezgessetek hát a most picit szűk helyre szorult hírek között, biztos, hogy mindenki talál kedvére valót, azok is, akik szívesen töltenék az interneten játékteszteléssel a szabadidejüket, hiszen több bétateszt is indul a napokban.

LILY

HONLAPAJÁNLÓ

E3 2004 - www.e3expo.com [kiállítás]
Warlords Battlecry III - www.enlight.com/wbc3/ [stratégia]
The Bard's Tale - www.the-bards-tale.com [RPG]
Matrix Online - thematrixonline.ubi.com [MMORPG]
Cold Winter - coldwinter.com [akció]
Call of Duty.hu - www.callofduty.hu [magyar fansite]
NeverWinter Nights.hu - www.neverwinternights.hu [magyar fansite]
Lionheart.hu - www.lionhearts.hu [magyar fansite]





I OF THE ENEMY

Fejlesztő: Enemy Technology • **Kiadó**: Enemy Technology • **Honlap**: www.ioftheenemy.com
Megjelenés: 2004. tavasz • **Kategória**: stratégia



Már megint azok a fránya idegenek okozzák a galibát az Enemy Technology I of the Enemy címmel készülő, és 2004 tavaszára várható programjában. A játékos a törvénytisztelő lokobok és a technológiailag fejlett y'drayok között frissiben kötött szövetség egyik katonai vezetőjeként veszi ki részét a gonosz unath-ok elleni harcból. A csaták három bolygóra, az Ackineanra, az Elyere, valamint a Gha'adath-ra terjednek ki, de a mellékelt szerkesztővel saját planétákat is kreálhatunk. Külön érdekesség, hogy a játékos által megszemélyesített parancsnok Ian McNeice hangján szólal meg, aki a Dűne főgonoszának, Harkonnen bárónak is kölcsönözte a hangját.

BAD BOYS II

Fejlesztő: Empire Interactive • **Kiadó**: Empire Interactive • **Honlap**: www.empireinteractive.com
Megjelenés: 2004 • **Kategória**: akció



2003 nyarának egyik leglátványosabb (sokak szerint egyúttal legvéresebb és legprimitívebb) akciófilm-sikere, a Bad Boys II. - Már megint a rosszfiúk? sem kerülhette el a sorsát: számítógépes játékadaptáció készül belőle. Marcus (Martin Lawrence) és Mike (Will Smith), a két miami zsaru ezúttal is rendíthetetlenül harcol a kábítószer-terjesztő hálózatokkal. A városban feltűnő új drogbáró (Jordi Molla) ha kell, konkurenseivel is kíméletlenül leszámol, de ez nem rettenti el különösebben az életüket napról napra kockáztató párost. A film cselekményét követő 3D-s akciójátékban tetszés szerint saját, vagy harmadik fél szemszögéből egyszer Marcus, máskor Mike bőrébe bújva irthatjuk a rosszfiúkat annak függvényében, hogy az adott küldetés milyen játékmódot követel meg. Marcus általában igyekszik békés megoldást találni a dolgok lerendezésére, a forróvérű Mike viszont az „előbb lő, aztán kérdez" típus. A 15 pálya olyan értékelési rendszert tartalmaz, mely akcióink alapján pontoz minket, így akár lehetünk a rend megbecsült őrei, vagy féktelen, kíméletet nem ismerő zsaruk is. A Bad Boys II várhatóan Xboxon, PlayStation 2-ön és GameCube-on fog igazán nagy sikert aratni, de ez nem jelenti azt, hogy a PC-s játékosoknak le kellene mondaniuk róla.

ETROM

Fejlesztő: PM Studios • **Kiadó**: ? • **Honlap**: www.etrom.net • **Megjelenés**: 2004. március 26.
Kategória: RPG

Korlátlan utazást kínál térben és időben az Etrom címet viselő új, sci-fi és fantasy alapokra egyaránt komoly hangsúlyt fektető RPG. A játékban ellenfelek garmadájával találkozhatunk, köztük démonokkal, tankokkal, mechekkel és sárkányokkal. Tekintettel arra, hogy a program nem lineáris alapokon nyugszik, hét lehetséges befejezés van, ami egyben garantálja az újrajátszhatóságot. A PM Studios fejlesztésére természetesen az interneten keresztül történő többjátékos mód teszi fel a koronát





SÖLDNER: SECRET WARS

Fejlesztő: Wings Simulation • **Kiadó**: JoWood • **Honlap**: www.secretwars.net
Megjelenés: 2004. február • **Kategória**: stratégia



A Panzer Elite fejlesztői régóta dolgoznak a Söldner-en, melyben egy világbéke fenntartására kiképzett, különlegesen felszerelt katonai egységet irányíthatunk 2010-ben. A megfontolt akciót feltételező játékmenet és a csodás grafika mellett a program legfőbb előnyének minden bizonnyal az ún. „Advanced Destruction System" ígérkezik, mely lehetővé teszi, hogy szó szerint mindent elpusztítsunk. Ebbe nem csak a fellelhető tárgyak tartoznak bele, hiszen magát a terepet is átrendezhetjük... Az igazi mókának természetesen a hálózati játék ígérkezik, amelyben egyszerre akár 32 játékos irthatja egymást, de a megjelenés után a JoWood olyan speciális Linux-szerver indítását tervezi, ahol ez a szám akár 128-ra emelkedhet! Úgy legyen.

TRACKMANIA

Fejlesztő: Nadeo • **Kiadó**: Digital Jesters • **Honlap**: www.trackmania.com
Megjelenés: 2004 eleje • **Kategória**: szimulátor

Az autós játékok egyik Achilles-sarka, hogy hány pályán száguldozhatunk, és ezek mennyire elégítik ki a versenyjátékok rajongóit. Nos, ami a Nadeo Trackmaniáját illeti, igazán nem panaszkodhatunk, hisz a mellékelt szerkesztővel magunk kreálhatunk pályákat, méghozzá háromszáznál is több elem felhasználásával. Azonban ne gondoljuk, hogy a versenyek csak a Forma-1-ből megismert aszfaltcsíkokon folynak, hiszen ugyan a „betonos" gyorsulási versenyek mellett rallyzhatunk is, a játék igazi vonzerejét pedig kétségtelenül a saját építésű pályákon bemutatott kaszkadőrmutatványok adják. A pályáink mindössze néhány kilobájtot foglalnak el, így azokat könnyen elküldhetjük levélben barátainknak is. A Trackmania európai megjelenésére talán a jövő év elején számíthatunk.



RÖVIDEN...

- A Star Wars Galaxies játékosai alig tették túl magukat az első jedi megjelenése okozta boldogságon, máris itt az újabb öröm, hiszen hamarosan érkeznek az első járművek is a Sony Online MMORPG-jébe. **starwarsgalaxies.station.sony.com**



- A Digital Jesters adja majd ki Angliában az S2 Games FPS-RPG hibridjét, a Savage-et, így a program 2004 februárjától már Európában is elérhető lesz. **www.s2games.com**



- A RuneScape már több mint 50000 fizető játékossal büszkélkedhet. A Jagex Ltd. javás MMORPG-jének ingyenes verziója 2001 januárjában indult (már több mint 660000-en játsszák), majd 2002 februárjától volt egy több lehetőséget kínáló, ám fizetős verzió is. A fizető játékosok egyébként máris részt vehetnek a RuneScape 2 bétatesztjében. **www.runescape.com**



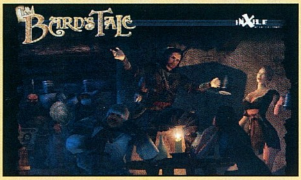
- Vladimir Starzhevsky (Tony Hawk Pro-Skater 4, Spider-Man 2: Enter Electro) csatlakozott a Turbine Entertainment csapatához, és ezentúl ő is a Middle-Earth Online fejlesztésén dolgozik majd (mint executive producer).



RÖVIDEN...

- Alig jelent meg a Deus Ex: Invisible War, máris dolgoznak a folytatásán! Részletek még nem láttak napvilágot, annyit azonban tudni lehet, hogy a harmadik rész folytatása lesz az előzőnek.

- Az Acclaim szerezte meg a The Bard's Tale európai kiadásának jogait. Brian Fargo rendkívül elégedett, hiszen eddig csak jó tapasztalatai vannak a céggel kapcsolatban.



- Megjelent a Dark Age of Camelot: Foundations. A Mythic Entertainment MMORPG-jének ingyenes kiegészítője minden királyságban 4 féle épülettípus építtetését kínálja fel, és a játékosok ezeket még tovább csinosíthatják (a variációk száma így több mint 300 ezer). **www.camelot-europe.com**



- Throne and Patriots címmel készül a Rise of Nations kiegészítő-lemeze. A Big Huge Games programjában többek között a következő újdonságokat találjuk: hat nemzet, 20 egység, csodák, kormányzási forma. Megjelenés: 2004 tavasza.



- Még idén, 2003-ban megkezdik a Postal 3 fejlesztését PC-re és Xboxra is. Vince Desi (a Running with Scissors egyik alapítója) elmondása szerint a harmadik részben több interaktivitás lesz.

NEXUS

Fejlesztő: Mithis Games • **Kiadó**: HD Interactive • **Honlap**: www.hdinteractive.nl
Megjelenés: 2004. ősz • **Kategória**: űrstratégia

Nem kell hogy csüggedjen a Galaxy Andromeda (volt IG3) csapata. A program egyes elemeinek és technológiájának felhasználásával „újjászületik", és Nexus címen kerül majd a polcokra, méghozzá a HD Interactive kiadásában. E játékot mégse tekintsétek a szomorú sorsú Galaxy Androméda utódjának, már csak azért sem, mert a küldetésalapú, taktikai programban a hangsúly a sztorira és a csatákra helyeződik majd.
Az amszterdami kiadót a program valósággal lehengerelte, és teljes mellszélességgel áll a Mithis fejlesztése mellett.





SUPREMACY: FOUR PATHS TO POWER

Fejlesztő: Black Hammer • **Kiadó**: Strategy First • **Honlap**: www.blackhammergame.com
Megjelenés: 2004. nyár • **Kategória**: stratégia



Igazán prominens kiadó, a Strategy First vállalta fel, hogy megjelenteti világszerte a Black Hammer által fejlesztett Supremacy: Four Paths to Powert. A jövő nyárra datált program az Orion nyomdokaiba lépve a körökre osztott sci-fi stratégiai műfajt erősíti. A játékos összesen négy faj közül választhat, akik valamennyien a galaxis feletti uralomért torzsalkodnak mind a világűrben, mind egyes bolygók felszínein. A sikerhez negyvennél is több egységet vethetünk be, melyek közt lángszórós katonák, hatalmas harci robotok, de még öngyilkos bombázók is helyet kaptak. Hogy a játék hosszútávon is szórakoztató maradjon, arról a meglehetősen kifinomult MI, illetve az időről időre a nyakunkba zúduló kalózok hivatottak gondoskodni.

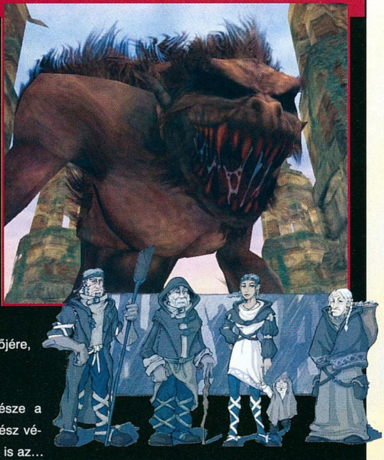
SILENT STORM: SENTINELS

Fejlesztő: Nival Interactive • **Kiadó**: Nival Interactive • **Honlap**: www.nival.com
Megjelenés: 2004 • **Kategória**: stratégia



A háború ugyan véget ért a Silent Storm végén, de mint tudjuk, a konfliktusok igen könnyen feléledhetnek hamvaikból. Ez történik meg a Nival Interactive programjának kiegészítőjében, a Sentinelsben is, hisz Thor Kalapácsa ismét a világ ellen támad. Az ő megfékezésére alakul meg veterán kommandósokból a Sentinels csoport. A kiegészítőben új, eddig nem látott, háború utáni fegyverekkel hadakozhatunk, melyek akár el is romolhatnak. A nehézségre az eredeti programban sem volt panasz - vagy ha nem kedveljük a komoly kihívásokat, akkor éppen, hogy volt -, és ez a Sentinelsben sem lesz másként, lévén a fejlesztők még feljebb srófolták a mesterséges intelligencia minőségét.

FABLE



Fejlesztő: Big Blue Box
Kiadó: Microsoft
Honlap: www.fablegame.com
Megjelenés: ?
Kategória: akció-RPG

Most már biztos, hogy nem csak az xboxosok örvendezhetnek Peter Molyneux Project Ego munkacímen elhíresült játékának. Az egyetlen szereplőre fókuszáló programnak nem lesz multiplayer módja, ám ezért kárpótol majd minket a maximális újrajátszási érték, hiszen minden döntésünk és tettünk kihat majd karakterünk jövőjére, így két kaland sosem lehet egyforma. Így születnek majd a legendák...
Valószínűleg a szerkesztőség nagy része a Fable megjelenésekor veszi majd ki egész véletlenül a szabadságát, bármikor legyen is az...

PACIFIC WARRIORS 2: DOGFIGHT

Fejlesztő: Interactive Vision • **Kiadó**: 4am Entertainment
Honlap: pc.iavgames.com/pw2
Megjelenés: 2004 • **Kategória**: szimulátor

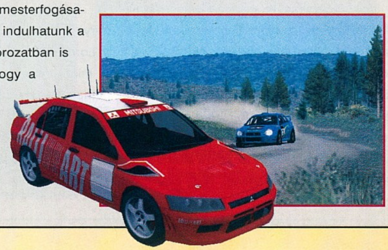


A ködös Albionban már kiadóra is talált a 4am révén a dán Interactive Vision repülőgépes szimulátora, a Pacific Warriors második, Dogfight alcímű epizódja. A játékban, mint azt címéből már ki is találhattuk, a második világháború csendes-óceáni hadszínterére csöppenünk. Az események az amerikai flottát ért megrázó támadás, vagyis Pearl Harbor után zajlanak, és mind a japán, mind az amerikai oldalon kivehetjük részünket a harcokból. A két oldalnak összesen ötven küldetés áll rendelkezésére, melyekben nemcsak a címben is szereplő légi csatákat vívhatjuk meg, hanem bombázásokban, vagy éppen felderítő repülésekben is részt vehetünk. Érdekesség, hogy a műfajban szokatlan módon, „tapasztalati pontokban" is részesülhetünk a sikeres küldetések után, melyekkel repülőnket fejleszthetjük.

RICHARD BURNS RALLY

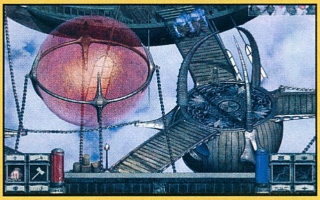
Fejlesztő: SCi • **Kiadó**: SCi • **Honlap**: www.sci.co.uk • **Megjelenés**: 2004. tavasz
Kategória: autóverseny

Az SCi fejlesztői valószínűleg még nem tudták, hogy Richard Burns betegsége miatt kihagyni kényszerül a következő világbajnoki szezont, de nyílván ennek ellenére is a 2001-es év világbajnokát választották volna rallys játékuk címszereplőjének. Hogy ne kerüljünk mindjárt a mélyvízbe, lehetőségünk lesz beiratkozni az észak-walesi F.E.R.S. versenyiskolába, ahol Burns navigátorától, Robert Reidtől leshetjük el a versenyzés mesterfogásait. Az iskola elvégzése után máris indulhatunk a terepekre, mely a valós versenysorozatban is szereplő pályákat modellezik. Hogy a valóságérzetünk végképp ne szenvedjen csorbát, a fejlesztők az igazi VB-n is induló autókat - Subaru Impreza 2003, Peugeot 206, Citroen Xsara T4 - bocsátanak rendelkezésünkre.



RÖVIDEN...

› Bejelentették a GoldenLand első küldetéslemezét Cold Skies alcímmel. A Burut RPG-jének kiegészítője 7 nagyvárost, 200 új karaktert és 40-nél is több csodás helyszínt tartalmaz majd, nem is szólva a továbbfejlesztett társadalmi rendszerről és a négy különböző befejezésről.



› A Digitalo bezárta kapuit. A floridai fejlesztőcsapat ígérete szerint a Devastation fórumokat nem zárják le, de a továbbiakban a játék semmilyen supportra nem számíthat.

› Record chattel büszkélkedhet a Black& White 2. A Lionhead első BW2 chatén Peter Molyneux és Jonty Barnes mellett több mint 4500 játékos vett részt, így megdőlt az eddigi 3000 fős rekord, amelyet a Call of Duty tartott. A chat egyik fontos információja, hogy „a játékban több Easter egg lesz, mint ahány nyuszi van Angliában". Karácsony környékén Fable chat várható!



› Új programon dolgozik az Anarchy Enterprises (Moon Tycoon, Deep Sea Tycoon). Az Age of Castles 2D-s stratégia és várépítő játék keveréke lesz, melyben 18 különböző helyszínen építhetjük fel kastélyunkat.

› A Codemasters szerezte meg a K-D Lab új valós idejű stratégiai játékának, a Perimeter-nek kiadási jogait. A jelenlegi tervek szerint a játék 2004 nyarán jelenik meg.
www.codemasters.com/perimeter/



RÖVIDEN...

- Már aggódtunk, hogy eltűnt a süllyesztőben a Lord of the Creatures, ezért írtunk az Arvirago csapatának, mi a helyzet ezzel az ígéretes RPG-vel. Szerencsére postafordultával jött válasz, és megnyugtattak minket, a fejlesztés halad, bár jelenlegi stádiumában még nem nagyon villognak vele. Hurrá! **www.arvirago.com**



- A rendszeres fórumböngészők már minden bizonnyal tudják, a fejlesztők kategorikusan kijelentették, hogy a Black Isle Studios minden híreszteléssel ellentétben NEM dolgozik sem a Baldur's Gate, sem pedig az Icewind Dale harmadik részén.
De tudjátok: „A remény hal meg utoljára".
forums.interplay.com



- Pont 1 éve írtunk a Besiegerről (Gamer magazin 2003/1). Úgy tűnik, a program végre révbe ér, hisz kiadóra talált. Ezt a középkori fantasy világban játszódó stratégiát a DreamCatcher adja majd ki.
Megjelenés: 2004 tavasza.
www.besieger.com



- 2004 februárjában megjelenik a Galactic Civilizations kiegészítője, az Altarian Prohecy, melyben két új civilizációt ismerhetünk meg, amelyek egyébként Altaria múltjának titkát őrzik. Külön öröm, hogy a program korongja pályaszerkesztőt is tartalmaz majd. **www.galciv.com**



ALIEN BLAST: THE ENCOUNTER

Fejlesztő: Made by Kiddies • **Kiadó**: Strategy First • **Honlap**: madebykiddies.com
Megjelenés: 2004 • **Kategória**: shooter

Az utóbbi időben nagyon elterjedtek a tactical, squad-based és egyéb jelzőkkel illetett akciójátékok, így már-már ritkaságnak számít egy olyan klasszikus shooter, mint a Made by Kiddies műhelyében készülő Alien Blast: The Encounter, mely a jövő év első hónapjaiban juthat el a felhasználókhoz a Strategy First jóvoltából. A programban idegen lények ellenséges hordáitól védelmezhetjük meg bolygóinkat. Ezt az őrangyal-feladatot mintegy negyvenöt szinten keresztül tehetjük meg, melyek egyre komolyabb és komolyabb kihívást jelentenek.

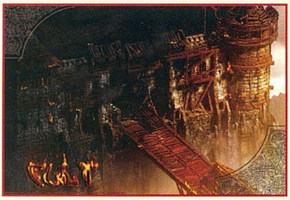


KULT

Fejlesztő: 3D People • **Kiadó**: Project 3 • **Honlap**: www.cult.3dpeople.de
Megjelenés: 2004 • **Kategória**: RPG

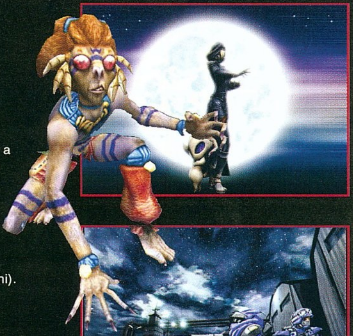






Eredetileg Cult címen vette kezdetét a szlovák 3D People izometrikus, vagyis „diablós" akció-szerepjátékának fejlesztése. A cím C-je azóta K-ra változott, így a játék Kultként lát napvilágot 2004-ben a holland Project Three szárnyai alatt. A játék helyszíne Rywennia tartománya, mely a kalandok időpontjában a nagy, sötét és gonosz Garulian Birodalom tagja. Ez persze nem volt mindig így, de a legtöbb független nemzethez hasonlóan Rywennia seregeinek is kapitulálniuk kellett a Birodalom ereje előtt. Az ellenállás azonban nem tűnt el, hanem a leigázott népek megmaradt vezetőivel fokozatosan próbálta megingatni a Birodalom uralkodójának trónját. Ekkor lépett színre Skorn Taryn, a mágus, aki ugyan sötét erőknek parancsolt, de olyan ajánlattal állt elő, melyet a lázadók vezetői ekkor nem utasíthattak vissza. Varázserejével pillanatok alatt szétzúzta a birodalom seregeit, fizetségként viszont magát Rywenniát kérte, ahol megalapította Corwenth mágikus birodalmát. Mint minden hatalomra jutó mágus Szarumán után, természetesen ő is gonosszá vált, és a nép, mely egykoron még ünnepelte megszabadulását a Garulian iga alól, szenvedni kezdett uralma alatt. Forradalmak törtek ki, melyek közül az elsőket leverték, de húsz évvel a Taryn hatalomra kerülése után a lázadók élére az a Kjellin Malfagon állt, aki már a Garulian Birodalom ellen is harcolt. A lázadást Malfagon, valamint barátai, Vadkan Jasker, valamint a mágikus képességeket is uraló Quova Skageynhorn győzelemre vezették, Taryn, akiről kiderült, hogy valójában sárkány, odaveszett, és Rywennára béke köszöntött az új király, Lord Malfagon uralkodása alatt. Ehhez a békéhez azonban olyan hősök segítségére is szükség volt, mint amilyen héroszt a játékos is megtestesít. A szabadságharcosok élete nem könnyű, amit jól példáz az a harmincféle szörnyeteg, amelyek megpróbálnak az útjába állni. Persze ő sem hagyja magát - ha hinni lehet a fejlesztők ígéreteinek, száznál is több „hagyományos", illetőleg különleges fegyver, valamint ötven varázslat segíti hősünket harcában. A karakterfejlődés az egyre elterjedtebb szakértelem-rendszeren alapul, melyek fejlesztésével karakterünkből mágust, tolvajt, vagy akár harcost is faraghatunk.

NET+SZÁLLOTTAKNAK



The Saga of Ryzom

Fejlesztő: Nevrax • **Kiadó**: ?
Honlap: www.ryzom.com
Megjelenés: 2004. tavasz
Kategória: MMORPG

Szerződést bontott a Nevrax és a Wanadoo France, ezért a The Saga of Ryzom kiadó nélkül áll. Ettől függetlenül már megkezdődött ennek a különleges látványvilágú és hangulatú MMORPG-ének a bétatesztje (amelyre folyamatosan lehet jelentkezni).



Psychotoxic

Fejlesztő: Nuclearvision • **Kiadó**: ?
Honlap: www.psychotoxic.de
Megjelenés: 2004. tavasz • **Kategória**: FPS

Hasonló helyzetben van a Nuclearvision is, aki a CDV-vel szakított, így jelenleg kiadó nélkül áll. Ettől függetlenül a játék fórumán megtudhatjuk, hogy hamarosan (talán már mire ezt olvassátok) indul a program bétatesztje, és a tervezett megjelenés sem változott.





Wish

Fejlesztő: Mutable Realms
Kiadó: ?
Honlap: www.mutablerealms.com
Megjelenés: 2004
Kategória: MMORPG

Mire ezt olvassátok, valószínűleg már megkezdődött a Mutable Realms és a Themis Group által közösen fejlesztett Wish bétatesztelése, amelyre 20000 ember jelentkezését várják, és előreláthatóan 2004. februárjáig tart majd.

BLITZKRIEG II

Fejlesztő: Nival Interactive • **Kiadó**: ?
Honlap: www.nival.com • **Megjelenés**: ?
Kategória: stratégia

A Nival Interactive egyelőre még kiadót keres a népszerű második világháborús játék, a Blitzkrieg folytatásához. A játék ezúttal is a második világégést választja témájául, és a valósidejű stratégia kategóriáját bővíti. A küldetések három helyszínen, Európában, Észak-Afrikában és a Csendes-óceán térségében zajlanak. Összesen négy küldetéssorozatban tehetjük próbára hadvezéri képességeinket, melyek olyan missziókat tartalmaznak majd, mint repülőterek elfoglalása, fontos személyek megvédelmezése, vagy megsemmisítése, illetve vasútvonalak szabotálása. A fejlesztők ügyeltek a történelmi hitelességre is, hisz a valós hadszínterek mellett a háborúban bevetett egységek pontos másaival várják a játékosokat. Hogy a látványra se legyen panasz, arról új 3D-s motor hivatott gondoskodni.



JADE EMPIRE

Fejlesztő: BioWare • **Kiadó**: Microsoft
Honlap: jade.bioware.com
Megjelenés: 2004 vége • **Kategória**: akció-RPG



A KOTOR bámulatos sikere után igencsak megnőtt a kereslet a BioWare fejlesztései iránt. Új játékukat, a Jade Empire-t a Microsoft finanszírozza, ezzel akarják erősíteni az Xbox pozícióját a PS2-vel szemben. A hírek egyelőre még „Xbox exkluzív" verzióról szólnak, de tuti, hogy PC-re is kihozzák. A JE stílusát tekintve akciójáték lesz, igen kemény RPG beütéssel. Szakít a KOTOR körökre osztott harcrendszerével, itt valós időben kell semlegesítenünk az ellenfeleinket. A JE szakít a megszokott fantasy klisékkel, inkább a misztikus, távol-keleti stílus és a kung fu harcművészet felé mozdul el (lehet, hogy ez lesz az a játék, amelyik meghódítja Japánt). Többféle karakter közül választhatunk kezdéskor (kardművész, mágus, pusztakezes harcos…), de csapat nem lesz. A világban élő NPC-ket azonban beszervezhetjük ügynöknek, és különböző (önálló) küldetésekre is elküldhetjük őket. A grafikus motor vadonatúj, technológiailag messze maga mögé utasítja a KOTOR-ét (háromszoros poligonszám a karaktereknél).

KORCSOLYAPÁLYA



Hannibal > 2004. tavasz
Söldner: Secret Wars > 2004. tavasz
Team Sabre > 2004 eleje



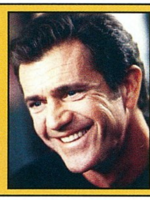


Harpoon IV > törölve!
Dragon Empires > 2004. nyár
Battlefield Command > 2004. nyár
Operation Flashpoint 2 > 2004. tél



Mad Max

A Mel Gibson nemzetközi karrierjét elindító, majd később két teljesen felesleges folytatást is megért 1979-es Mad Max című film a kietlen jövőben játszódik, amelyben a motoros bandák uralma alatt senki sem érezheti biztonságban magát. Miután Max, a rendőr családját kíméletlenül lemészárolják, a bosszúszomjas férfi hadjáratot indít az országúton garázdálkodó kívülállók ellen.



Az RPG-ket a legtöbb esetben automatikusan valamilyen fantasy környezettel azonosítják, pedig az efféle általánosítás öreg hiba. Való igaz, hogy a műfaj képviselői javarészt a J.R.R. Tolkien által lefektetett alapokból táplálkoznak, de azért szerencsére már megannyi program bizonyította, hogy a felkínált szabadságnak köszönhetően a stílusban jóval több rejlik annál, hogy ilyen egyszerűen beskatulyázható lehessen.

THE FALL: LAST DAYS OF GAIA

INFOBOX

Kategória: RPG • **Kiadó:** ? • **Fejlesztő:** Silver Style • **Web:** www.the-fall.com



- **Poszt-apokaliptikus hangulat;**
- **Hatalmas bejárható környezet;**
- **Mad Max-et idéző látványvilág**

Pesszimista jövőkép. 2062-ben járunk, amikor a NASA a Mars benépesítésével kísérletezik. A kolonizáció végső állomásaként kifejlesztik a Terraformert, mely képes CO_2-t juttatni az életképtelennek vélt atmoszférába. Néhány nappal az űrexpedíció megkezdése előtt azonban valamelyik szélsőséges szervezet átveszi az irányítást a gépek felett, hogy azokat a Föld ellen fordítva elpusztítsa az emberiséget. Az elkerülhetetlen tragédia következményeként viharok tombolnak, a jégtáblák felolvadnak, és hurrikánok söpörnek végig a városokon, az anyabolygó klímája pedig visszafordíthatatlanul megváltozik. Mi 21 évvel később lépünk a képbe, amikorra eluralkodik a totális anarchia...

„Valamirevaló RPG-hez híven a bejárható környezet hatalmas..."

Akció mellett értelem. A történet ismerete alapján akár újabb agyatlan, lövöldözős tucatjátékra gondolhatnánk, de RPG-ről lévén szó a Silver Style fejlesztése a mélyvízbe csöppenés helyett karakterünk fizikai és szellemi megtervezésével veszi kezdetét. A hat alaptulajdonságon (erő, gyorsaság, ügyesség, alkat, intelligencia, karizma) kívül szakmai jártasságunk is fontos, melyet a program 14 alkategóriában (kezdve a vezetéstől a mesterlövészetig) 1-99-ig osztályoz.

A kezdetben meghatározott alapszám annak függvényében, hogy a lehetőségek közül melyiket kamatoztatjuk, tapasztalati pont formájában növekedhet. A stratégiai elemekben is gazdag, kellően összetettnek ígérkező játékban valósidejű és körökre osztott összecsapások is szerepelnek, hősünk pedig a későbbiekben további csapattagokkal kiegészülve vághat neki a különféle küldetéseknek. Mivel mindegyikük saját egyéniséggel rendelkezik, nem árt odafigyelni arra, hogy kit milyen feladattal bízunk meg, elkerülendő a belső összetűzéseket.



Korlátlan szabadság. Valamirevaló RPG-hez híven a bejárható környezet hatalmas: az egyes körzetek Arizonától Texasig több mérföldet ölelnek fel, lehetőségeink pedig gyakorlatilag korlátlanok. Mivel a játékmenet nem lineáris, teljes mértékben ránk van bízva, hogyan oldjuk meg az adott feladatot, ha pedig a történet fővonalával végeztünk, a The Fall-t, ha kedvünk tartja, tovább folytathatjuk a tapasztalati pontjaink gyarapítása céljából.

A látványvilág nem éppen rózsás, apokalipszis utáni jövőképet tár elénk: a környezeti változások természetesen az állat- és növényvilágra is befolyással voltak. Ez persze nem jelenti azt, hogy teljesen elrugaszkodnánk a realitásoktól, így a napszakok váltakozása a program szerves részét képezi majd.

A jövő reménysége. Nem esett még szó az ínycsiklandozónak ígérkező 300 felszedhető tárgyról és különféle irányítható járművekről, melyek a fent leírtakon kívül ugyancsak arra engednek következtetni, hogy az egyelőre kiadó nélkül álló The Fall nem mindennapi durranásnak ígérkezik.

SzB





Hángeri iz a párlámentál demokrászí....



Szerkesztőségi szabadonválasztott kötelező programjaink egyike...

MADE IN MAGYARORSZÁG 2.

avagy amit a magyar játékfejlesztőkről tudni kell...

Ezennel a Made in rovat utolsó fejezetéhez érkezett, és méltó befejezésnek érezzük, hogy a hazai paletta második felével búcsúzunk. Sajnos akadt néhány fejlesztőgárda, akik a program jelenlegi stádiumában nem adhattak választ minden kérdésünkre, ám megígérték, megteszik, amint ezt megtehetik. Ez úton köszönjük minden csapatnak, hogy lehetőségeihez mérten készségesen segítették munkánkat!

Stormregion

Kérdéseinkre Szerémy Tamás válaszolt.

Szia! Először is kérnék egy kis történelmi áttekintést, ha lehet, hogy mikor alakult meg a cégetek, és hány fős a csapat.

Bár a csapat tagjai mar régebben is szoftverfejlesztéssel foglalkoztak, a Stormregion mint önálló cég 2000-ben jött létre, amikor is szerződést írt alá a Fishtankkel a S.W.I.N.E fejlesztéséről. A program 2001 karácsonyára el is készült, majd 2002-ben a CDV-nek kezdtük el fejleszteni a Codename: Panzerst. A Stormregion jelenleg kb. 20 fejlesztőt alkalmaz, és teljesen magyar magánszemélyek tulajdonában van.

Mivel a 2003/11-es számban külön bemutatót szenteltünk a Panzersnek, ezért inkább rólatok kérdeznék. Ha jól tudom, közeledtek az utolsó hajrához. Mikor kell leadnotok a játékot ahhoz, hogy jövő év elején megjelenjen? Lesz időtök karácsonyozni?

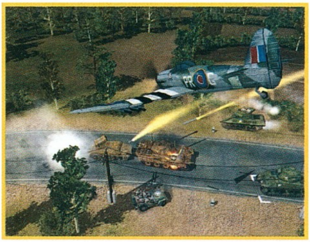
Igen, a C:P-szel mar a célegyenesben vagyunk. A GM dátuma sajnos nem hivatalos, de valószínűleg sűrű karácsonyunk lesz. :-)

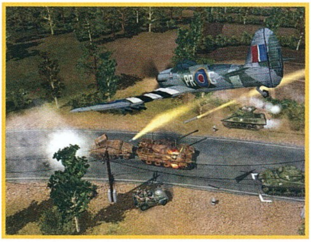
Nagyon sok olvasónk kérdezi, hogyan kerülhet be egy ilyen csapatba. Nálatok van felvétel, kerestek új tehetségeket?

Jelenleg nálunk nincs felvétel, de ha ez változik, a honlapunkon és a szaksajtóban meg fog jelenni. A bekerülés egyszerű: nagyon jónak kell lenni valamiben (programozás, 3D grafika, design). Eddig szinte csak olyanokat vettunk fel, akik már valamit letettek az asztalra (ez nem kell, hogy játék legyen; demo, grafika stb., minden jöhet). Nagy valószínűséggel lesz publikus bétateszt, de hogy mikor és milyen formában, meg nem tudjuk pontosan.













Érzitek-e a magyar játékosok megkülönböztetett figyelmét? Kaptok visszajelzéseket, érdeklődő leveleket?

Igen, rengeteg levelet kapunk, és sajnos a nagy részükre nem is tudunk válaszolni. Ezt igyekszünk is meghálálni, elsősorban úgy, hogy mindent elolvasunk (még ha nem válaszolunk, akkor is), és az esetleges jó ötleteket megpróbáljuk beépíteni a játékba.

Melyik volt a legnehezebb pillanat a játék fejlesztésében?

Csupa nehéz pillanat volt! :-) Komolyra fordítva a szót azok az igazan rossz pillanatok azok, amikor technikai okokból kell egy esetlegesen jó játékötletet elvetni.

Mennyire hasonlít majd az elkészült játék az általatok tervezetthez? Kellett megalkuvást kötnötök az idő vagy a kiadó miatt?

Szerencsére a C:P 95%-ban az, amit 2 éve elterveztünk. A CDV-vel kifejezetten jó a kapcsolatunk, így ami változás volt az eredeti tervekhez képest, az mind közös megegyezés alapján történt.

Tervezitek-e már, mi lesz a következő projekt, és ha igen, szabad-e erről elárulnotok valamit?

Igen, mar több projekten is törjük a fejünket, de egyelőre a C:P élvez elsőbbséget, illetve a Stormregionnél cégpolitika, hogy csak akkor jelentünk be játékot, ha már alá van írva a szerződés.

De azért babonásak nem vagytok, ugye? :-)

Miért lennénk? :-)

Ja, és amit nem mondtam: a C:-P természetesen lesz magyarul is!

Ha szabadidőtökben sor kerül rá, mivel játszotok ti? Szokott-e egymás ellen játszani a csapat?

Mostanság kevés a szabadidőnk, de azért néha jut idő játszani is. Jelenleg a MP2, a CoD és a Chaser a favoritok.

Köszönjük!

Clever's

Kérdéseinkre Német László válaszolt.

Szia! Először is kérnék egy kis történelmi áttekintést, ha lehet, mikor alakult meg a cégetek, és hány fős a csapat.

2000. január elején 9 fiatalember úgy döntött, hogy vágyaiktól vezérelve létrehoznak egy szoftverfejlesztő céget, hogy másoknak is megmutassák képességeiket, és sok örömteli percet szerezzenek az általuk készített számítógépes játékokkal. Ennek eredménye lett a Screamer 4x4, amely azóta is a legjobb a maga műfajában.

A fiatalokból álló csapat és cég hamarosan átalakulva, de töretlen lelkesedéssel már 17 fővel belekezdett egy off-road szimulátor elkészítéséhez. Továbbra is maradtunk az autós témánál, és elkészítettük a Cabela's 4x4 Offroad Adventure 2-t.

Majd ismét egy újabb autós játék következett, a Steel of Haste. Ez jelenleg alfa verzióban van.

2002. év vége felé pedig belekezdtünk a Terminator 3 - War of the Machines fejlesztésébe, amely a napokban látott napvilágot. Ez egy online multiplayer FPS játék, amely egy apokaliptikus világban játszódik, ahol az emberek és a fellázadt gépek küzdenek egymással.

Hány fős a stáb? Mennyi idős a legfiatalabb, és mennyi a legidősebb tagja a teamnek?

A csapat legfiatalabb tagjai 20-as éveik elején járnak, míg a vén rókák a 30-as éveik derekán. De ahogy erre a szakmára jellemző, többnyire a fiatalok dominálnak. Jelenleg 25-en dolgozunk azért, hogy minél sikeresebb játékokkal örvendeztessük meg a játékosokat.

Mit tartotok pályafutásotok során eddig a legnagyobb eredménynek, mire vagytok a legbüszkébbek?

A most elkészült Terminator 3 - War of the Machines multiplayer FPS játékot.

A Terminator 3-ra nagyon büszkék vagyunk, hiszen nagyon rövid idő alatt sikerült FPS játékot produkálni (ráadásul ez az első ilyen jellegű fejlesztés hazánkban). Korábban más stílusú játékokat készítettünk, de sikeresen megbirkóztunk ezzel a műfajjal is, és bebizonyítottuk, hogy képesek vagyunk minél nagyobb célközönséget kiszolgálni.

És az egyik legfontosabb dolog az, hogy mindent saját erőforrásból alkottunk, tehát nem megvásárolt engine-nel készítjük a játékainkat. Sok pozitív visszajelzést kaptunk már az általunk kifejlesztett engine-nel kapcsolatban.

Van-e olyan játék, melyre mindnyájan „felnéztek", amelyik tulajdonképpen követendő példaként (etalonként) lebeg a szemetek előtt, bármilyen szempontból?

Több olyan játék is van, amelyik valamilyen szempontból irányadó számunkra. Vannak játékok, melyek a játékmenet kidolgozásában, míg mások a grafika, a fizika, a játékélmény megvalósításában állnak az első helyen.

Igyekszünk ezekből tanulni, és felhasználni ezeket a technikákat a mi munkáinkban is.

Hogy álltok a fejlesztéssel? Lesz időtök karácsonyozni?

A Terminator 3-at befejeztük, de az élet megy tovább, és folyamatosan dolgozunk. Azért a karácsonyra természetesen szánunk időt.

Jut-e időtök másra a fejlesztés közben? Mivel játszotok ti a legszívesebben (ha egyáltalán játszotok szabadidőtökben)?

Szinte a nap 24 órájában a fejlesztésen jár az agyunk, de mindenképpen szükséges az, hogy egy kicsit felfrissüljünk. Amíg kegyes volt hozzánk az időjárás, rendszeresen kilátogattunk a Margit-szigetre, és megmozgattuk berozsdásodott testrészeinket. Ez testben és lélekben is erősítette a csapatot. Előfordul, hogy egy kis bowling parti, gokart verseny, vagy egy kis adrenalinnövelő paintball formájában találjuk meg a szórakozási lehetőséget. A lényeg, hogy minél többen vegyünk részt a buliban.

Persze, ne feledkezzünk meg a számítógépes játékokról sem. Ez nemcsak, hogy jó szórakozás, hanem kitűnő alkalom arra, hogy tapasztalatokat szerezzünk más játékokból. Így nem csak egyszerűen dolgozunk, hanem élvezzük azt, amit csinálunk.

Nagyon sok olvasónk kérdezi, hogyan kerülhet be egy ilyen csapatba. Nálatok van felvétel, kerestek új tehetségeket? A végső fázishoz szoktatok külsős tesztereket foglalkoztatni?

Annak ellenére, hogy jelenleg optimális létszámmal dolgozunk, mindig szívesen várjuk azok jelentkezését, akik képesnek érzik magukat, hogy egy fejlesztőcsapat hatékony résztvevői legyenek. Ez nekünk is hasznos, hiszen egy-egy fejlesztési időszakban előfordulhat, hogy szükség van néhány emberre. Ilyenkor elsősorban azokat keressük meg, akik hozzánk beadták a pályázatukat.

A teszteléssel kapcsolatos teendőket többnyire a kiadó cég intézi, és ő foglalkoztatja a tesztereket. Ez általában úgy zajlik, hogy a kiadónál lehet jelentkezni (egy kis kérdőív kitöltését jelenti ez), majd a kiadó jelentkezik, ha szüksége van a tesztere.

Érzitek-e a magyar játékosok megkülönböztetett figyelmét? Kaptok visszajelzéseket, érdeklődő leveleket?

Természetesen érezzük, hogy a magyar játékosok/fejlesztők jobban odafigyelnek a hazai fejlesztésekre, ha velük kapcsolatban valamilyen információ megjelenik.

Köszönjük!

Brainfactor

Kérdéseinkre Szabó Miklós válaszolt.

Szia! Mikor alakult meg a cégetek, milyen változásokon estetek át, és hány fős a csapat?

Maga a Brainfactor Entertainment Kft 2000 februárjában alakult. Akkor még 3 emberrel, illetve egy külsős codercsapattal, a Snowfall Entertainment Kft-vel, akik 5-en voltak/vannak. A Brainfactor létszáma 2002-2003 során a Word of Chaos című RPG fejlesztése alatt elérte a 25 főt, de a nagyobb létszám sajnos nem váltotta be a hozzá fűzött teljesítménynövekedésben várt reményeket, így néhány hónappal ezelőtt komoly létszámleépítést voltunk kénytelenek végrehajtani, minek következtében a csapat létszáma a felére csökkent. Részben tudatos kiválasztás, részben a körülmények kényszerítő hatása által mostanra olyan csapat állt össze, amelyet kizárólag kitartó, maximális odaadással és elhivatottsággal dolgozó profi szakemberek alkotnak. Sajnos kicsit nálunk is kezdett eluralkodni a manapság erre a területre oly jellemző „iparos munka" mentalitás, ami kezdte rossz irányba vinni a csapatot és a projekteket egyaránt. Reméljük, sikerült ennek gátat vetnünk azzal, hogy jelenleg kizárólag olyan emberek dolgoznak nálunk, akik még emlékeznek rá, hogy miért is választották a játékfejlesztést hivatásukként, és nem tartják a profizmust összeegyeztethetetlennek a lelkesedéssel és az elhivatottsággal. Az eddigi működésünk 3 éve alatt szerzett pozitív és negatív tapasztalatokból okulva igyekszünk minden erőnkkel ebbe az irányba elmozdulni, és a jövőben is csak olyan embereket sorainkba fogadni, akik ugyanígy gondolkodnak.



Nagyon sok olvasónk kérdezi, hogyan kerülhet be egy ilyen csapatba. Nálatok van felvétel, kerestek új tehetségeket?

Nos, mint ahogy fent említettem, legalábbis nálunk, nagyon fontossá vált a megfelelő elhivatottság. Emellett némi szakmai tapasztalat sem árt, bár előfordult már, hogy mikor új munkatársakat kerestünk, gimnazista srácoktól sokkal igényesebb bemutatkozó anyagot, és később tesztmunkát kaptunk, mint a 3 diplomával rendelkező, 4-5 csapatot maga mögött tudó, évtizedes tapasztalattal bíró „profi szakembertől", aki ráadásul olyan magas lóról beszélt, mintha nem is emberi lény, hanem kisebbfajta isten lenne. Tehát az elmúlt évek tapasztalatai alapján én személy szerint arra az álláspontra jutottam, hogy egy lelkes ifjú tehetség, aki tud, és hajlandó is tanulni, legalább akkora esélyt érdemel, mint egy „öreg róka".



Hogy álltok a Káosz Szava fejlesztésével? Körülbelül hány százalékos a készültségi foka szerinted?

A Word of Chaos jelenleg nagyon nehéz időszakot él át. Sajnos eddigi kiadónk, a német Data Becker néhány héttel ezelőtt úgy döntött, kiszáll a projektből. Az ok nagy valószínűséggel abban keresendő, hogy a Data Becker játékkiadóként legalább olyan tapasztalatlan volt a WoC fejlesztésének elkezdésekor, mint mi AAA kategóriás játékfejlesztőként, ezért a szerződésbe sajnos bekerült pár olyan dolog, ami gyakorlatilag tarthatatlannak bizonyult. Mivel ezen irreális elképzelések megváltoztatásáról hosszas tárgyalások után sem tudtunk érdemben megállapodásra jutni, sajnos fel kellett bontani a szerződést. Mindenesetre fair feltételekkel sikerült lezárnunk az együttműködést, úgyhogy nem gördült akadály az új kiadó keresésének, illetve a projekt ésszerűsítésének és folytatásának útjába. A játék készültségi foka jelenleg kb. 60%-os. A kiadóváltás okozta zökkenő miatt valószínűleg beletelik még körülbelül egy évbe, mire be tudjuk fejezni.

Érzitek-e a magyar játékosok megkülönböztetett figyelmét? Kaptok visszajelzéseket, érdeklődő leveleket?

Igen. Nagyon sok megkeresés és érdeklődő e-mail érkezik, főleg RPG rajongók és a Káosz univerzum szerelmeseinek részéről. Mindig örömmel fogadjuk ezeket a megkereséseket, mivel további lendületet, és nem egyszer hasznos tanácsokat is adnak a munkánkhoz.



Melyik volt a legnehezebb pillanat eddig a játék fejlesztésében?

Megítélésem szerint a legnehezebb pillanatokat most éljük át. A legtöbb technikai buktatót már sikerült leküzdeni, de sajnos egy játék fejlesztése során (pláne, ha kis, független csapat fejleszti) legalább ekkora fejfájást okoz a financiális gondok leküzdése is, mivel játékot fejleszteni nagyon drága mulatság. A kiadónk elvesztése okozza most a legtöbb fejfájást, mivel egy WoC-hoz hasonló, nagy projektet stabil kiadói vagy befektetői háttér nélkül nagyon nehéz befejezni. Úgyhogy jelenleg azon dolgozunk, hogy minél hamarabb találjunk új kiadót, aki profibb, nyitottabb hozzáállással segíteni tud minket abban, hogy a lehető legtöbbet kihozzuk a projektben rejlő lehetőségekből.

Ha szabadidőtökben sor kerül rá, mivel játszotok ti? Szokott-e egymás ellen játszani a csapat?

Sajnos nagyon ritkán jut rá idő, hogy játszunk. Ha ez mégis megtörténik, akkor a srácok a lehető legváltozatosabb stílusú játékokkal játszanak. Én személy szerint leginkább a kaland és RPG típusú játékokat kedvelem.

Köszönjük!

Black Hole

Kérdéseinkre Zsuffa István válaszolt.

Szia! Először is kérnék egy kis történelmi áttekintést, ha lehet, mikor alakult meg a cégetek, és hány fős a csapat?

A Black Hole 2001-ben alakult hét fővel. Jelenleg mintegy negyven ember dolgozik a cégnél.

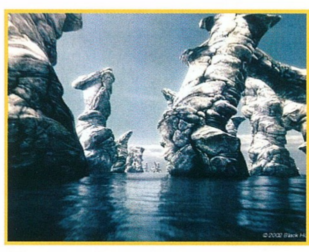
Ha jól tudom, az eXigo már 2000 óta készül. Hogy áll most a játék? Miért övezte a projektet eleinte ekkora titok?

Sajnos erre a kérdésre jelenleg nem válaszolhatok, kérlek, térjünk vissza rá néhány hónap múlva!

Nagyon sok olvasónk kérdezi, hogyan kerülhet be egy ilyen csapatba. Nálatok van felvétel, kerestek új tehetségeket? A végső fázishoz szoktatok külsős tesztelőket foglalkoztatni? Ha igen, őket hogyan választjátok ki?

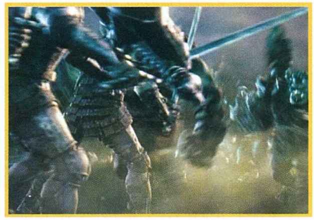
Természetesen folyamatosan keresünk tehetséges embereket, leginkább grafikus designereket és 3D-s grafikusokat... A jó emberekre mindig szükség van. Tervezzük külsős teszterek segítségét igénybe venni a játék végső fázisánál, de ez egyelőre még nem került kiírásra. Leginkább arra leszünk kíváncsiak, hogy pár óra játék után mik a pozitív és a negatív észrevételei olyan embereknek, akik a miénkhez hasonló játékokkal szoktak játszani, de az eXigóból még semmit sem láttak korábban. Röviden, friss véleményeket, kritikákat szeretnénk majd hallani a játékról.

Érzitek-e a magyar játékosok megkülönböztetett figyelmét? Kaptok visszajelzéseket, érdeklődő leveleket?









Mivel a játékról nem sok info került ki, egyelőre ez még várat magára.

Ha szabadidőtökben sor kerül rá, mivel játszotok?
Nagyon sokan dolgozunk a Black Hole-nál, ezért nehéz lenne részletesen felsorolni, ki mivel játszik a szabadidejében. Mindenesetre, ha van rá idő, sokan játszanak közülünk, és nemcsak PC-n, hanem konzolokon is.
Köszönjük!

Digic Pictures

Kérdéseinkre Marinov Gábor válaszolt.

Bár nem tartoztok a szó szoros értelmében a hazai játékfejlesztéshez, mégis kapcsolódtok ehhez az iparághoz, hiszen a Digic csapata a Black Holeon belül kezdte meg működését. Hányan vagytok most, és pontosan mivel foglalkoztok?
A Digic Pictures a Games Unlimited szoftverfejlesztő cégcsoporton belül működik, 15 főt számlál, többségi tulajdonosa Andy Vajna. Számítógép-animációs filmek és vizuális effektek készítésével foglalkozunk. Jelenleg teljes erővel folyik a CG filmek készítése a Black Hole első játékához, az eXigóhoz. Tárgyalunk több mozifilmes trükkmunkáról is, de egyelőre egy kevesen vagyunk ahhoz, hogy egyszerre több, teljes energiát igénylő dologgal foglalkozzunk.

Az eXigo volt-e a csapat összehozásának a mozgatórugója, vagy egyébként is összeálltatok már?
A csapat tagjai régről ismerik egymást, de így együtt az eXigón dolgoztunk először. A többségünk meglehetősen régóta foglalkozik számítógépes animáció készítésével, és megfordultunk már jó néhány helyen.
Miért váltatok ki a Black Hole-ból?
Mert a Black Hole szerves részeként indult „moziscsapat" túlnőtte az eredeti kereteket mindenféle tekintetben. Persze most is nagyon szoros a kapcsolatunk a Black Hole-lal, és ez a jövőben sem lesz másként, hiszen ők a „nagyszüleink".

Milyen munkákból ismerhetjük a Digic Pictures csapatának tagjait?
A korábbi években a jelenleg a Digicnél dolgozó emberek kezei közül rengeteg reklámfilmes trükk került ki. Ezen kívül van néhány mozis munka is a csapat tagjai mögött, mint pl. a Hídember c. film trükkjei, amelyek a Post Edison stúdióban készültek.

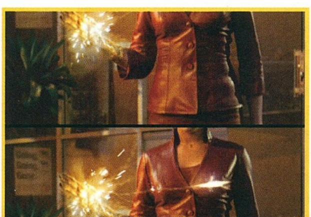
Milyen szoftverekkel dolgoztok?
Alias Maya, Newtek Lightwave, Pixar Photorealistic Renderman, Adobe After Effects, Apple Shake, Eyeon Digital Fusion. Fejlesztünk saját szoftvereket is, ezek kisebb programok, amelyek leginkább a fentiek képességeinek kibővítésére szolgálnak.

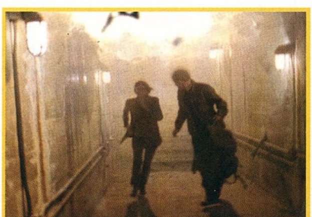
Milyen elismerést kaptatok eddig?
Siggraph szervezet (www.siggraph.org) éves számítógép-grafikai konferencia és fesztivál (www.siggraph.org/s2003/) - a legnagyobb ilyen jellegű rendezvény - Electronic Theater válogatásába bekerült az eXigo című, 3 perces 3D-s számítógép-animációs filmünk. A fesztiválon több válogatás készül a legkiemelkedőbb munkákból, ezek közül a legrangosabb az Electronic Theater elnevezésű válogatás, melybe az idén 25 film került be a beküldött 635 alkotásból. Ezen kívül az eXigo bekerült a „Siggraph Hilights" közé is.
A rendezvénynek a Digic Pictures az első magyar meghívottja, honi számítógép-animációs alkotás eddig nem szerepelt a fesztiválon. A Siggraph-on elért sikernek köszönhetően filmjüket meghívták a legnagyobb ázsiai animációs fesztiválra (Sicaf), ahol az eXigót szintén beválogatták a döntőbe.

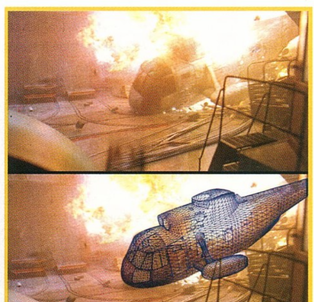
Volt-e szerepe mindennek abban, hogy bekapcsolódhattatok a T3 effektjeinek készítésébe? Mennyire volt nehéz kihívás ez a feladat?
Természetesen volt. Az, hogy első munkánk bekerült a világ legjobb 25 számítógép-animációs alkotása közé, nagy feltűnést keltett. A munkánkat addig is figyelemmel kísérő Andy Vajna úgy gondolta, kipróbálja a csapatot egy sokkal élesebb szituációban is. Így kaptunk két próbasnittet a T3 film trükkjei közül, amelyek annyira jól sikerültek, hogy további 58 követte őket. Nehéz volt, hiszen a T3 trükkjein a legjobb hollywoodi effektcégek dolgoztak, mint pl. az Industrial Light&Magic. Az általunk készített trükkök és az ő jeleneteik egymás után szerepeltek, sőt, akadt olyan feladat is, hogy ugyanazon a jeleneten dolgoztunk. Nem végezhettünk rosszabb munkát, mint az ILM, mert ez azonnal meglátszott volna. Nem volt más választásunk, mint felvenni a versenyt a legjobbakkal.

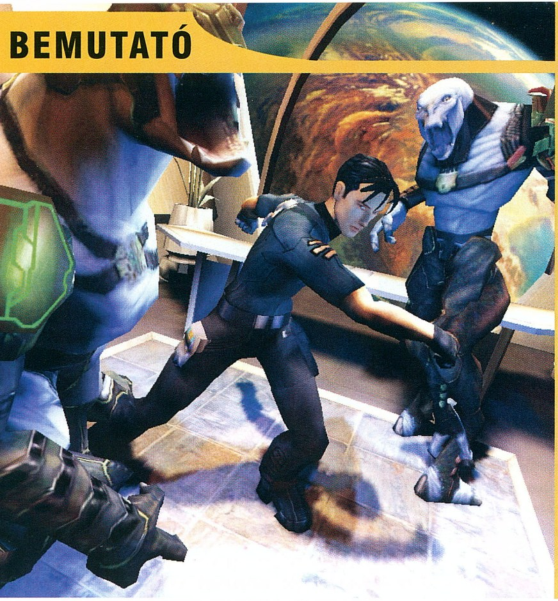
Miért ragadt rátok a Mad Hungarians becenév? :-)
A „fanatikus" hozzáállásunk miatt. Ha kaptunk egy feladatot, mindig azt néztük, hogyan lehet azt még jobban megoldani, hogyan lehet még egy kicsit hozzátenni, s nem azt, hogyan lehet a leggyorsabban letudni. Ez nem azt jelenti, hogy nem dolgoztunk gyorsan, hanem azt, hogy gyakran hozzátettük saját ötleteinket a jelenetekhez, amit a rendező aztán örömmel fogadott. Innen a becenevünk.

Ti szoktatok egyáltalán játszani? Ha igen, mivel?
Ez mindenkinél más és más, de persze vannak közöttünk megszállott játékosok is. Volt, aki szabadságot vett ki, amikor megjelent a várva-várt Silent Hill 3. Bent a cégnél ugyan nincsen „digitális" játék, viszont van egy csocsó-asztal, amely lassan már elkopik a nagy igénybevételtől...
Köszönjük!











Bombászni mentem



Gyanús, ez a kő az előbb még nem volt itt!

ADVENT RISING

INFOBOX

Kategória: Akció • **Kiadó:** Majesco • **Fejlesztő:** GlyphX Games • **Web:** www.adventtrilogy.com



- A 2004-es év legjobban várt története.
- Akció-kaland körítés
- 6 fejezet, 27 szint
- Dolby Digital hang

Aki bújt, aki nem... Az idei E3 óta különös figyelemmel viseltetünk a GlyphX Games első fejlesztése iránt. Mind a PC, mind az Xbox tulajdonosai epekedve várják a utah-i fejlesztők ígéretesnek tűnő munkáját, melyet 2004 nyarára ígértek. Az Advent Risingról, egy sci-fi 3rd person akció-kalandról van szó (mint a Tomb Raider, csak űrhajókkal és szkafanderekkel), mely a távoli jövőben játszódik. Ez még nem is tűnik izgalmasnak, tény. Ellenben, ha hozzátesszük azt, hogy a játék történetét Orson Scott Card írta, aki eddig az egyetlen sci-fi író, aki kétszer egymásután is elnyerte a Hugo és a Nebula díjakat, talán már elkezd izzadni a tenyeretek. A történet tehát fordulatokban gazdag, kőkemény sci-fi.

A GLyphX-es lányok mindent beleadnak, ez jó jel. A hivatalos oldaluk is gyönyörű, a fórumaikon pedig zajlik az élet, mely nem csak az egyoldalú rajongói kommunikációban merül ki, hanem konkrét megnyilvánulásokban is a fejlesztők részéről. Ugyan csak egy éve dolgoznak szoftverükön, már most látszik, hogy nagyon impozáns játék lesz belőle, ha elkészül. Nem csoda, hisz az Unreal Warfare engine erősen módosított változatát használják kifejezetten a „nézdahátam" stílusjegy igényeit figyelembe véve.

Fantasztikus kaland. A kerettörténet rendhagyó, éppen ezért meglehetősen megkapó. Az írók általában az emberi civilizáció dominanciájának oldaláról közelítik meg a jövő kérdését, pedig ez nem törvényszerű, fordítva is el lehet, sőt, el kell képzelni. Az Advent Rising szerencsére ezt a szerepet igyekszik betölteni, mivel az ember kihalóban lévő faj az Advent világában, melyet ráadásul az idegenekből álló Seekers faj tökéletesen meg kíván semmisíteni. Sokfajta idegen népcsoport él az univerzumban, mely mind ismeri a legendát: valaha léteztek emberek, hihetetlen képességekkel, és egyszer, valamikor, messiásként térnek vissza új rendet teremtve az univerzum káoszában. A Seekers faj nyilvánvalóan nem szeretné elveszteni a felsőbbséggel rendelkező faj státuszát, így (mivel ők tudják is, hogy hol keressék az embereket) nekiállnak szisztematikusan kiirtani őket az utolsó szálig. Nincs nehéz dolguk, az emberek gyenge fegyverekkel, békés kolóniákban élnek, elszórva az univerzumban.

„A fejlesztők erőteljesen történetközpontú trilógiát terveznek."

Körülbelül itt kapcsolódik a játékos a történetbe, Gideon Wyeth-et irányítva, aki szokás szerint semmit sem tud az egészről, csupán azt szeretné, hogy biztonságban élhessen, és feleségül vehesse a menyasszonyát. Már az E3-as bemutató alatt kiderült, hogy nagyfokú szabadság párosul a játékhoz, de ami mindennél fontosabb és a leginnovatívabb, az a játékos döntései által végbemenő történetbefolyásolás. A fejlesztők trilógiát terveznek, amelynek a következő epizódjaiba az addig bejáratott főhős könnyűszerrel átvihető. Itt kell megemlítenem, hogy néminemű RPG beütés is van a játékban, jelen esetben ezt csupán minimális karakterfejlődés takar. Ez a kis RPG pont arra elég, hogy még egyet csavarjon az amúgy is finomnak ígérkező összeállításon. Ez egész egyszerűen annyit takar, hogy több ugrálás után Gideon nagyobbakat ugrik, vagy a benne la-





Vadászgép vs. négykerekű konzervdoboz





puló, addig elfojtott képességeket ismeri fel. Természetesen komoly különleges képességek vannak a srác tarsolyában, melyeket a történetben előrehaladva folyamatosan erősít és használ. (Azaz használ és erősít.) Ezek közé tartozik többek között a telekinézis, amivel kisebb-nagyobb tárgyakat képes ellenfeleire ejteni, vagy a sebesség adottsága, ami egyfajta bullet time-ként üzemel, csak picit belepiszkál a jól ismert alapelvbe. A speed aktiválása esetében ugyanis Gideon annyira gyorsan tud majd futni, hogy minden más lekvárban úszó hangya sebességűre lassul körülötte. Így a játékosnak nem lesz túl nehéz dolga odarohanni az ellenfélhez, a halántékához tartani a kispisztolyt, átrohanni egy másikhoz, azt is meglőni, majd előkapni egy üdítős palackot, belehörpinteni picit, aztán elindítani az időt. Máris zaftos moziélményben lesz része mindenkinek, aki a pempős végeredményt, a szétrobbanó agyvelődarabokat vizslatja. Egyszóval talán még Max Payne is megirigyelné a lehetőséghegyeket, amelyeket majdan az Advent Risingben a játékosok számára biztosítanak.

„A játékos társadalom jó ideje nem kapott kielégítő minőségű sci-fi akciójátékot."

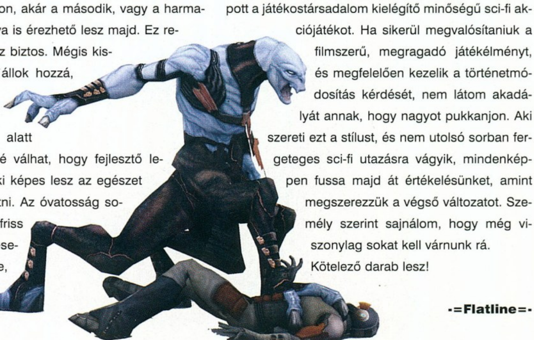
Hála az égnek érezni, hogy történetközpontú játékot kívánnak csiholni az Advent Risingból, ami kifejezetten szimpatikus, még akkor is, ha elsőre (és a képek alapján) csak esztelenül hentelős játéknak tűnik. A fent említett újítások, továbbá az E3-on is látott bemutató pálya intenzitásából és cselekményéből az derült ki, hogy az interaktív történet nagyon harapni fog. Feltéve, ha valóban jól sikerül beleépíteniük a játékba. Hogy tisztán lássátok, mekkora lehetőségeket tartalmazhat majd a kevesebb, mint 8 hónap múlva megjelenő játék, álljon itt egy példa.

A döntés hatalom. A sztori legelején a főhős sérült háborús veterán bátyjával és bájos menyasszonyával kolbászol menekülve az őket üldöző rosszfiúk elől. Ahogy a szereplők közelednek a mentőkapszulákhoz, a menyasszonyt lábon lövik. Azonnal a játékos kezébe adják a választás lehetőségét kérdezvén, hogy kit cipel be magával rövid rendelkezésre álló idejében a kapszulába. Nyilvánvalóan mindenki a nőt fogja választani, de nem is ez a fontos, hanem az, hogy ilyen és ehhez hasonló jellegű választások elé állítják a játékban folyamatosan a játékosokat. Az már csak hab a tortán, hogy a döntés nem csupán az adott helyzetben okoz változást, hanem a korábbi választások hatása sokkal hosszabb távon, akár a második, vagy a harmadik részre átnyúlva is érezhető lesz majd. Ez remekül hangzik, az biztos. Mégis kissé szkeptikusan állok hozzá, mivel így a játék történetének ágrajza pillanatok alatt olyan mélységűvé válhat, hogy fejlesztő legyen a hasán, aki képes lesz az egészet hibátlanul lekövetni. Az óvatosság sohasem árt, egy friss fejlesztőcsapat esetében aztán pláne, bár értek már meglepetések szép számmal korábban hasonló esetben. A felsorolt finomságokkal azonban még messze nincs vége a fícsörlistának, az 5.1-es Dolby Digital hangtól kezdve az akrobatikus mozdulatokat megszégyenítő könnyedséggel elővarázsoló irányításon át a monitorokra tapadó szemgolyók maximális kielégítését végző grafikai megjelenítés is említést érdemel.

A rendelkezésre álló fegyverarzenál meglehetősen nagy, ráadásul a csúzlik többfajta lövésmóddal rendelkeznek. Gideon számos járgányba is belehuppanhat majd, ezzel a játékélmény összhatása még tovább fokozódik. Szüksége is lesz rá a pályadesignereknek, mert az előzetes infók alapján a sztori 6 fejezetben érkezik, és nagyjából 27 pályát tartalmaz. És ez még csak az első epizód teljes változatát takarná.

„Ha minden úgy sikerül, ahogy a GlyphX szeretné, büntető játékra számíthatunk."

Vagy nagyon tudnak a GlyphX Gamesnél, hisz a srácok mindössze 12-en vannak, vagy óriásit fognak bukni. Hajlanék az előbbi változatra, jó ideje nem kapott a játékostársadalom kielégítő minőségű sci-fi akciójátékot. Ha sikerül megvalósítaniuk a filmszerű, megragadó játékélményt, és megfelelően kezelik a történetmódosítás kérdését, nem látom akadályát annak, hogy nagyot pukkanjon. Aki szereti ezt a stílust, és nem utolsó sorban fergeteges sci-fi utazásra vágyik, mindenképpen fussa majd át értékelésünket, amint megszerezzük a végső változatot. Személy szerint sajnálom, hogy még viszonylag sokat kell várnunk rá. Kötelező darab lesz!



-=Flatline=-





Egész aranyos a kislány, kár hogy olyan hegyesek a fogai...



A kocsmáros nem szép ember, de legalább beleillik a környezetébe

VAMPIRE THE MASQUERADE BLOODLINES

INFOBOX

Kategória: RPG • **Kiadó:** Activision • **Fejlesztő:** Troika • **Web:** www.vampirebloodlines.com



- Az első Half-Life 2 motorra épülő játék
- Hét választható vámpírklán
- Többféle végigjátszási mód

Ha kedveled az élő szerepjátékot, bizonyára hallottál már a White Wolf kiadó Vampire: The Masquerade című játékrendszeréről. De ha csak számítógépen űzöd az ipart, akkor is ismerős lehet a cím, hiszen erre épülő program jelent már meg Redemption néven az Activision gondozásában. Most új feldolgozás készül, ez alkalommal a Fallout sorozatról és az Arcanumról méltán elhíresült Troika műhelyében.

A sötétség hercegei. Ha nem tudnád, milyen a sötétség világa, képzeld el a sajátunkat hétköznapi emberekkel, hétköznapi fegyverekkel, ám kevésbé hétköznapi, nagyhatalmú vámpírurakkal, azok „gyermekeivel" és emberi szolgálóival. Izgalmasan hangzik, nemde? Legalábbis akkor, ha a farkas vagy a bárányok között, mivel ilyen közösségekben az emberi létet a borzalmas és a rövid szavak írják le a legpontosabban.

Persze a vámpírok „élete" sem fenékig tejfel, hiszen halandó létükkel nem vesztették el az emberekre oly jellemző rivalizálást, viszont természetfeletti hatalomra tettek szert, melyet nagyszerűen fel tudnak használni a személyes érdekek érvényesítésére. A legnagyobb veszélyt tehát nem a feldühödött tömegek, a bátor vámpírvadászok és a hithű papok jelentik ezekre az elátkozott lényekre, hanem saját fajtársaik, akik egyetlen módját ismerik az érvényesülésnek: átgázolni mindenkin, aki az útjukba mer állni.

Láttál-e már karón vámpírt? Talán mostanra nem titok számodra, hogy a Bloodlinesban egy „megölelt" gyermeket alakítasz, aki alighogy átlépte a halandó lét korlátjait, máris az élőholt intrikák kellős közepén találja magát. Induláskor hét klán közül választhatod ki, melyikhez kívánsz csatlakozni - persze csak a történet keretein kívül, kétlem, hogy a valóságban szépen felsorakoznának előtted a „nagykövetek", hogy kikérjék a véleményedet.

A továbbiakban ez a döntés határozza meg a képességeidet. Egyes kasztok képesek láthatatlanná válva átsurranni az ellenség vonalain, mások állati külsőt ölthetnek magukra, vagy épp segítségül hívhatják négylábú barátaikat.

Ha a döntésedben esetleg az a más szerepjátékokból ismerős dilemma motiválna, miszerint a fizikailag gyenge karakterek hátrányba kerülnek a tapasztalati pontot arató harcosokkal szemben, megnyugtathatlak, itt erről szó sincs. Lévén, kizárólag a küldetések teljesítéséért jár pont, nem számít, milyen módon éred el célod.

Orvosi figyelmeztetés. Arra kérem a gyenge idegzettel rendelkező olvasóimat, ugorják át a következő sorokat, mert komoly sokkhatást okozhatnak a felkészületlen elmének.

A bejelenteni valóm nem más, mint hogy a Bloodlines a Troika cég hírnevét meghazudtolva <nagy levegő> első személyű nézetet alkalmaz a megjelenítésre.

Bizony, a fiúk megelégelték, hogy korunk varázslatos kinézetű akciójátékaihoz képest a szerepjátékok még mindig csupán kívülről mozgatott játék babák csetepatéja, és úgy határoztak, a kettő kombinációjából alkotják meg a maguk ultrarealisztikus RPG-jét.

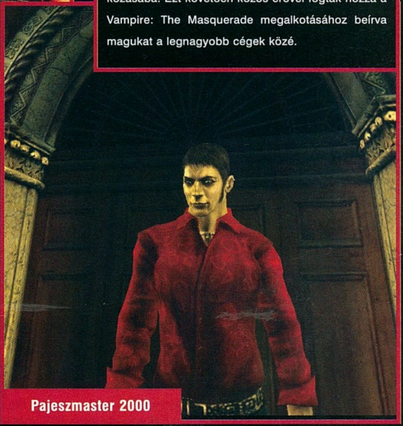
Na, most mit lehet tenni? Írhatnék ilyen-olyan szkeptikus megjegyzéseket, mint például „ezzel már próbálkoztak mások is, oszt nézd meg, mi lett a vége, mert szerepjáték, az nem", de ne hamarkodjuk el a dolgot, hisz már a Deus Ex is kimondottan jó úton járt e fennkölt cél megvalósítása érdekében.



Hadd öleljelek meg!

Fehér farkas

A White Wolf kiadót a Steve és Stewart Wieck testvérpár alapította meg 1986-ban. Irodájuk kezdetben atlantai lakásuk előterében húzódott meg, ekkor még fogalmuk sem volt róla, mit tartogat számukra a jövő. A hőn áhított világsikert Mark Rein-Hagen szerepjáték-tervező hozta meg nekik, mikor Lion Rampant néven bejegyzett cégét beolvasztotta a testvérek vállalkozásába. Ezt követően közös erővel fogtak hozzá a Vampire: The Masquerade megalkotásához beírva magukat a legnagyobb cégek közé.



Pajeszmaster 2000

Ha esetünkben sikerül még rátenni egy lapáttal, akár az is megeshet, hogy megszűnik a játékélményt a kinézettől sok esetben elválasztó korlát. Márpedig kinézet terén itt nem lesz hiba. Erről a Half-Life 2 motorja gondoskodik, melyet a fejlesztőknek isteni csoda folytán sikerült megkaparintaniuk.

Gondoljatok bele, micsoda lehetőségeket jelent ez! Olyan részletes karakter-kidolgozást, hogy azt még a kisebb animációs stúdiók is megirigyelhetnék, valós idejű ajakszinkronizálást a kimondott szöveghez, valósághű gravitációt szakítva végre a „testnek ott kell leragadnia, ahova esik" sztereotípiával, felváltva azt a „miért ne guruljon le inkább a lépcsőn" és hozzá hasonló ötletekkel.

De meg se kísérlem leírni mindazt, ami ránk vár, hiszen én magam se hittem, hogy ilyesmi létezhet, míg legalább egy töredékét a saját szememmel nem láttam - ezt mindenkinek magának kell átélnie.

Akció vagy szerep? Méltán merülhet fel a kérdés, mennyire megy majd a megjelenítés a szerepjáték rovására? Nos, az biztos, hogy a Baldur's Gate-hez képest sokkal fejlettebb reflexekre lesz szükség, ám nem is minden az ész nélküli tűzgombnyomkodáson múlik.

A játékos karaktere több lesz, mint személytelen báb, aki tetszés szerint alakítható adottságokkal (fizikai, mentális és szociális), szerzett képzettségekkel (tehetség, szakértelem, ismeret) és titkos tanokkal rendelkezik. Így tehát a három fő kategóriának három-három alcsoportja van, melyek még egyszer ennyi végső tulajdonságra bonthatók tovább. A karakteralkotásban tehát nem lesz hiba, bőven lesz lehetőség a nekünk tetsző lény kifejlesztésére.

A párbeszédek terén se lesz ok panaszra. Mint azt már a Fallout sorozatban is megszokhattuk, bizonyos esetekben a főhős neme, hírneve és hovatartozása hatással lehet a nem játékos karakterek reakciójára mások számára elérhetetlen lehetőségeket nyitva meg. Ez tökéletesen érthető, hisz furcsa lenne, ha teszem azt, bestiális kinézetű nosferatuval akarnánk elcsábítani az indiai szépségkirálynőt. Tartok tőle, hogy a példában említett klán másfajta élvezetet tartogat a játékosok számára.

A párbeszédekhez hasonlóan maga a történet is többféleképpen alakulhat. Bár ezt is sokszor hallottuk már, így némi kétkedésre adhat okot, de a fejlesztő cég váltig bizonygatja, hogy játékuk többféle befejezéssel rendelkezik. Ráadásul az eltérés nem csak a kaland legvégén jelentkezik, hanem már a kezdetek kezdetétől megfigyelhető, akár egymással szöges ellentétben álló utak is bejárhatók.

Mint látható, ígéretekben nincs hiány, sőt, mindez szinte túl szép ahhoz, hogy igaz legyen. Ha azonban valamilyen csoda folytán az álom mégis valóra válik, a Bloodlines tarolni fog a piacon. Én személy szerint ezt tartom a közeljövő egyik legígéretesebb játékának, márpedig ez a mai túlkínálat idején nem kis szó. Epekedve várom, hogy együtt szívhassak veletek! (Ezt természetesen az áldozatok vérére értettem. :)

Bird



Ez a lény jó példa a vámpír lét hátulütőire



Egyesek véresen szeretik a bélszínt, mások hasonlóképp a sztriptíz táncos lányokat





Bocs cicafiú, inkább randizzunk máskor, most dolgom van



Nem hiszem, hogy sok rajongója lesz ennek a modellnek, kissé száraz.

UNREAL TOURNAMENT 2004

INFOBOX

Kategória: FPS • **Kiadó:** Atari • **Fejlesztő:** Epic Megagames • **Web:** www.unrealtournament2004.com



- Légi és földi hadviselés
- Új játékmódok és visszatérő régiek (Onslaught, Assault)
- Visszatérés a nyerő alapokhoz (UT1)

1999-ben az Unreal Tournament messiásként érkezett azok számára, akik nem szimpatizáltak az akkortájt épp felfutóban lévő, standardnak számító Quake 3-őrülettel. Nem célom összehasonlítani a két játékot, noha a quake-es és UT-s tábor évek óta nagyon keményen odamondogat egymásnak. Természetesen igazságot sem szeretnék tenni, hiszen mindig vérmérséklet kérdése, hogy mikor melyik oldal játékosa borul ki. A véleményem (mint sok más multi-játékosnak) az, hogy mindenki azzal játsszon, amiben örömét leli, hiszen szórakozásról van szó, nem pedig véres valóságról. Különben is, a quake-esek számára még nem jelent meg folytatás, nem úgy, mint az UT-sok számára, akik tavaly novemberben köszönthették kedvenc játékuk folytatását, az Unreal Tournament 2003-at.

A császármetszett poronty. Nem mondanék igazat, ha azt állítanám, hogy a 2k3 megdöntötte bátyja, az első rész hírnevét. Lassacskán ugyan minden UT-játékos adott egy esélyt az újabb, kétségtelenül szebb játéknak, mégis sokan (köztük én is) fanyalogva tettük félre az újdonsült fejlesztést. Eltelt egy év, és a 2k3 szerverek elnéptelenedtek, a nemzetközi ligák száma megcsappant, és a játékosok más játékoknál kerestek menedéket. Természetesen korai lenne még temetni az UT 2003-at, hiszen nagyszerű engine és olyan csapat áll az Epic és a Digital Extremes személyében a játék mögött, melyek többször bizonyították már a játékosoknak. Sajnos a technológiai fejlődés és a grafika végletekig történő tupírozása rányomta a bélyegét a 2003-as változat játékélményére, nem is beszélve a fegyverbalansz folyamatos állítgatásáról, a több száz megabájtnyi javításról és az élvezetes játékhoz szükséges tetemes méretű modok letöltéséről. Ezek az apró baklövések, melyek nemes egyszerűséggel a fejlesztők (Mark Reinnel az élükön) sietségnek tudhatók be, több rosszat, mint jót tettek a játéknak. Így született meg az ötlet, mely mentőövként érkezett idén a rajongótábornak: készül az Unreal Tournament 2004. Várható lépés volt az Epictől, ezúttal azt kántálják hangosan mindenfelé, hogy a játékélmény lesz a lényeg, nem pedig az engine és a KARMA fizikai motor képességei. Véleményem szerint hiba volt a félkész állapotban lévő UT 2K3-at kihozni tavaly. Várhattak volna még egy évet, és megjelentethették volna az idei év legjobb multiplayer játékát. Most, hogy megpróbálják összekapni magukat, nem számítok túl jó eredményre, noha az UT 2004 mindent tartalmazni fog, amit eredetileg a 2003-ba ígértek. Végre (?) lesznek járművek, melyek bizonyára sok Battlefield 1942 rajongó szívét megdobogtatják majd. Visszatérnek a közel (első re is!) tökéletesre csiszolt fegyverek az Unreal Tournamentből. A mesterlövészpuska végre nem villámcsíkot húz karácsonyfává változtatva ezzel használóját, hanem az eredeti koncepció szerint működik. (Kisebb nehezítést azért a srácok szükségesnek látták, jól érezték, hogy a működő UT szervereken játszó profik kezében a sniper puska a leghalálosabb fegyver. A 2004-ben ezért kisebb füstfelhő száll fel egy-egy lövés után, ami megnehezíti a célzást, ráadásul szelíden el is árulja lövés pozícióját.) Sajnos arról nincs még hír, hogy a teleport visszanyeri-e régi fényét, azt a diadalt, melyet az első részben aratott, és melyet a 2k3-ban kegyetlenül lefejeztek. Őszintén szólva azt hiszem, minden hibája ellenére a 2k3 is sikeres lehetett volna, ha a végtelen mennyiségű translocator dobást megtartották volna. Emlékszem, anno 2000-ben, mikor egy híres nyílt napon a

fejlesztők is beszálltak egy online játékba, megdöbbenve tapasztalták, hogy milyen sokrétűen és furfangosan használják a játékosok a translocatort. Álmukban sem gondolták volna, hogy alap közlekedési eszközzé válik (150 unreal meter mértékegységgel gyorsabban lehetett haladni a segítségével, mint futva), továbbá olyan dinamizmust sem képzeltek a játékukba alaphelyzetben, melyet a teleport helyzetmegoldó képessége és azonnali gyilkoló tulajdonsága hozott számukra.

„Végre (?) lesznek járművek...“



A képen Reni-t (Repül Nagyon Izibe) látjátok, két biztonsági őr társaságában

Az újszülött esélyei. Visszatér az Assault mód, melyet szintén az időhiányra hivatkozva hagytak ki a 2k3-ból. A pályák mérete megtízszereződik, még a 2k3 méretes arénáihoz képest is. A grafikai motor már annyi optimalizáción átesett (lévén szinte már jobb benchmark programnak, mint játéknak), hogy nem okozhat gondot kimatekoznia a lélegzetelállító méreteket. Természetesen a járművekre elengedhetetlen szükség lesz, nem csupán 3 személyes, ágyúval rendelkező homokfutót, hanem többfajta légi járművet (vékonyabb páncélzatú, de gyors, vagy erősebb, de lomhább) is választhatunk, persze a tank sem marad ki a repertoárból. Kinek-kinek milyen játékstílus áll közelebb a szívéhez. Szerencsére a szállítóeszközök nem túl erősek, továbbá fűben elrejtett pókaknákkal és tapadós-robbanós-pittyegő bombákkal könnyedén leszállásra/megállásra kényszeríthetők.

„Összehangolt taktika nélkül majdnem, hogy lehetetlenség lesz célt érni.“

A járművek és a pályaméretek így mind összeszokott csapatért kiáltanak, bár jó ideje nem láttam olyan online játékot, amelyikben az egyszemélyes rambózás eredményességet szült volna. (Hacsak nem valamilyen esztelen DeathMatch-partyra estem be.) Az Assault játékmód esetében kifejezetten a taktikus megközelítésre lesz szükség. A szabályok már ismertek az első részből: Egy védő és egy támadó csapat áll egymással szemben. A támadók feladata a védők által őrzött terület, avagy célpont megsemmisítése. Ha ez nem sikerül egy bizonyos időn belül, akkor a támadók vesztettek, és jön a szerepcsere. Legalább kilenc darab, borzasztóan összetett pályát ígérnek az UT2K4 megjelenésekor, továbbá ugyanennyi Onslaught játékmód helyszínt, mely az egyik legérdekesebb újítása lehet az új Unreal Tournamentnek. Ha valaha játszottatok valós idejű lézerarénában (Quasar, X-Force stb.), tudjátok, miről van szó. Gyakorlatilag egy szimmetrikus (vagy jól balanszolt aszimmetrikus) pályán kell megsemmisíteni az ellenfél bázisában található célpontot, melybe bizonyos mennyiségű skulót kell beleereszteni ahhoz, hogy megfeküdjön. Ez csakis akkor következhet be, ha a pálya más szakaszain található erőforráspontokat az adott csapat ellenőrzése alatt tartja. Tulajdonképpen fogjátok fel úgy, mintha a Capture The Flaget kevernétek a Dominatonnel, csak jelen esetben a zászlót nem megfogni, és cipelni kell, hanem szétrobbantani, amit az előtte kolbászoló játékos kizárólag akkor tehet meg, ha a csapat többi tagja éppen uralja a megfelelő pozíciókat a pályán. Összehangolt taktika nélkül majdnem, hogy lehetetlenség lesz célt érni, de talán pont ez lesz a játékmód vonzereje sokak számára.



Mark Rein nyilatkozatai során biztosította a játékostársadalmat, hogy az UT 2004 nem csupán egy polírozott 2003-as epizód, hanem a rengeteg újítás és változtatás miatt teljesen új játékként jelenik meg. (Újabb csúszás után, 2004 márciusa környékén.) Tartalmazni fogja a teljes Unreal Tournament 2003-at, az összes azóta megjelent javítást, csalás elleni foltot, modot, hivatalos bónouszcsomagot. Továbbá az is elhangzott, hogy mivel a játékmotor tulajdonságaiban megegyezik elődjével, a modkészítőknek nem kell teljesen elölről kezdeniük munkájukat, hanem megszakítás nélkül dolgozhatnak tovább. A pályaszerkesztő is maradéktalanul fogadja majd az új pályákat. Gondoltak azokra is, akiknek nincs 3D kártyájuk, de erős processzorral rendelkeznek, mint például számos noteszgép-tulajdonos. Számukra jelenthet megoldást a szoftveres renderelés, amely szintén ismerősként köszön vissza a múltból.

Zárszó. Egy szó, mint száz, a következő UT epizód kecsegtető jövő elé néz, mégis az a véleményem, hogy nem lesz nagy durranás, a túlságosan is megosztott online csapatjáték-társadalom miatt. A csokor újításra, az újradolgozott modellekre (talán ezúttal majd látni is lehet az ellenfelet a tájtól), az újratervezett fegyverekre nem 2004-ben lenne szükség, hanem fél évvel ezelőtt lett volna. Minden rossz előérzet ellenére biztosan sokan ki fogják próbálni, mint én is. Az összes részletre fényt derítünk majd, addig legyetek türelemmel, és játsszatok sokat!

-=Flatline=-





KABOOM!

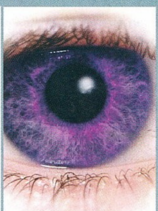


Tyler Kilmore számára a hullagyalázás nem tabutéma

SZEMET SZEMÉRT

avagy a SZEMÉRMETLEN SZEREPLŐK SZEMÉLYES SZEMREVÉTELEZÉSE

INFOBOX



- **Drake**
  Fejlesztő: Idol FX
  Kiadó: Vivendi
  www.drakegame.com
- **Hollow**
  Fejlesztő: ZootFly
  games.zootfly.com/hollow
- **Wanted Guns**
  Fejlesztő: Iridon Interactive
  www.wantedguns.com

A Drake, a Hollow és a Wanted Guns hősei - az újságíró, a Pokolból visszatérő bűnöző és a szabad erkölcsű pap - szinte mindenben különböznek egymástól. Kivéve egyvalamit: csak az élteti őket, hogy érvényt szerezzenek az igazuknak, ha már más nem teszi ezt meg helyettük. Öntörvényű igazságszolgáltatók ők, akiknek nincs mit kockáztatniuk, mert már mindent elvesztettek, amivel az élet valaha megajándékozta őket. Az olyan egyértelműen pozitív (éppen ezért meglehetősen meseszerű) játékkaraktereknek, mint mondjuk Lara Croft, ezennel végérvényesen leáldozott: eljött Drake, Tyler Kilmore és Reverend Devlin ideje!

„Ami nem öl meg, az erőssé tesz." Akár tetszik, akár nem, a számítógépes játékipar nem több vegytiszta üzletnél, amely szerencsés esetben mindkét fél - a kiadó és a vásárló - számára is megéri a befektetést. Az egyre telítettebb, ezáltal túlhajszolt piacnak köszönhetően megfigyelhető az a tendencia, hogy a marketingkampány már nem csupán egy-egy játékra irányul, hanem a megjelenő termékhez megpróbál csúnya szakszóval élve „brand"-et építeni: a lehetséges folytatások reményében sztárt csinálni a program főbb szereplőiből, vagy az általa teremtett fantáziavilágból. A Grand Theft Auto és néhány merész társa mégis mert az árral szembe úszni, ezzel a műfajokon belül újabb szubzsánert épített ki: divat lett a hősök helyett antihősökre helyezni a hangsúlyt. Mindez a játékosok számára is igazán örömteli hír, hiszen a világ tucatszori megmentése után most végre olyan karakterek bőrébe bújhatunk, akiket magasztos eszmék helyett erkölcsileg megkérdőjelezhető tettek - például a bosszú - hajtanak.

Drake. Az Idol FX játékának címszereplője is olyan férfi, akinek nincsenek elvei, így életét minden szabályt áthágva élte… egészen mostanáig, ugyanis a titkos 99 Dragons klán tagjait vele együtt nagyon brutális módon lemészárolják. Tovább tetézi a bajt, hogy az általuk őrzött ősi műtárgyat elrabolják, mely rossz kezekben a világot megsemmisítő fegyverré válhat. A korábban sem visszafogottságáról elhíresült Drake ahelyett, hogy ezután végre békére lelne, nem

„A Drake-et egyértelműen a képregények világa ihlette. Ennek köszönhető, hogy a program dúskál a természetesnek egyáltalán nem nevezhető élénk, rajzfilmszerű színekben, illetve az a füzetekre jellemző egyéb látványelemekben."

hagyja annyiban a dolgot: bosszúszomja olyan erővel ruházza fel, hogy képes visszatérni a Pokolból egy kiadós rendrakás erejéig.

Kár is lenne tagadni: a Drake-et egyértelműen a képregények világa ihlette. Ennek köszönhető, hogy a program dúskál a természetesnek egyáltalán nem nevezhető élénk, rajzfilmszerű színekben, illetve az e füzetekre jellemző egyéb látványelemekben, egyúttal magából mégis rendkívül sötét hangulatot

Max Payne



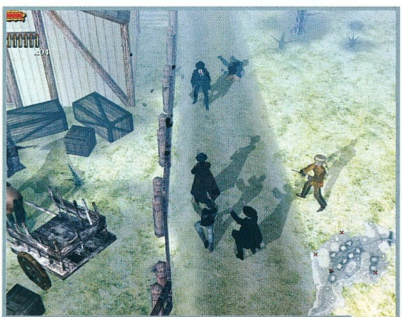


A Remedy 2001-es programja új fejezetet nyitott az akciójátékok történetében: azon túl, hogy a Max Payne grafikai megvalósításában mérföldkőnek számított, végre átlépte azokat a bizonyos határokat, melyeket a politikai korrektség oltárán korábban megannyi fejlesztő feláldozott. Max ugyanis bosszúszomjas, kiégett és a szabályokat áthágó zsaru, akit egy el nem követett gyilkosságért üldöznek. A töméntelen rejtett filmes utalás szintén hozzájárult ahhoz, hogy két év alatt a játék a műfaj klasszikusává váljon.

áraszt. A képregényes vonalat tovább erősíti, hogy a különféle hanghatások olykor kiírva is megjelennek a képernyőn (pl. „Kaboom", „Ratata-ta-ta-ta" stb.), de a fejlesztők a vérrel is nagyon bőkezűen bántak: saját bevallásuk szerint a különféle hongkongi akciófilmekből, legfőképpen John Woo munkásságából merítettek ihletet, így a Szebb holnap-ból, a Bérgyilkos-ból, a Fegyverek istené-ből megismert, „heroic bloodshed" névre keresztelt almûfaj minden eleme visszaköszön a játékban. Itt bizony kő kövön nem marad, azt pedig bizonyára nem kell ecsetelnem, milyen hatással van az ellenfélre, ha egy géppisztollyal némileg átrendezzük az ábrázatát... Mint ennyiből már kiderülhetett, a történet mellett a játékmenet is jócskán átlép a realitás határain. A főhős megtervezésekor nem az életszerűség, hanem a játszhatóság volt az első számú szempont, így két lövöldözés között olyan akrobatamutatványokra lehetünk képesek, amelyeket még az olimpiai bajnokok is megirigyelnének: ha úgy tetszik, leugorhatunk a tetőről a csatatér közepére, miközben két pisztollyal írtjuk az ellent anélkül, hogy az eséstől bármi bajunk történne.

„A Hollow az a játék, amelyikben a Splinter Cell elemei keverednek a Half-Life 2-éivel nyakon öntve a Battlefield 1942-vel és a Halo-val."

Ahogy az a Max Payne-ből és konkurenseiből ismerős lehet, Drake-et hátulról láthatjuk, akció közben pedig egyik keze sem tétlen: különféle fegyverekkel ruházhatjuk fel, így előfordulhat, hogy míg a balról közelítő ellent egy hagyományos pisztollyal terítjük le, addig a terem másik fertályán UZI-val teszünk rendet. A vérengzés helyszínéül a Neo Macau névre keresztelt, neogótikus város szolgál, ahol a nappal nyüzsgő utcák mellett bejárhatjuk az alvilág minden zegzugát, kezdve a felhőkarcolóktól a kaszinón át egészen a kiborg gyártelepig. A harmincféle ellenség garantálja, hogy bosszúszomjas utunk során nem fogunk unatkozni, hiszen az egyszerű klántagok mellett nem evilági lények is megpróbálnak meggyőzni minket arról, hogy jobb, ha kiruccanásunknak rövid úton véget vetve inkább visszatérünk a Pokolba.



A ma hajnali párbaj után sok koporsóra lesz szükség

Hollow. A hivatalos honlapra ellátogatva egyből szembetűnik egy kijelentés: „A Hollow az a játék, amelyikben a Splinter Cell elemei keverednek a Half-Life 2-éivel nyakon öntve a Battlefield 1942-vel és a Halo-val." Ez így elsőre kissé nagyképűnek tűnik, persze sosem baj, ha az alkotók magas - már-már elérhetetlen - elvárásokat támasztanak saját magukkal szemben. A ZootFly víziója olyan alternatív világba kalauzolja a játékost, melyben a második világháború sosem következett be. Az 1970-es években járunk, amikor Európa egyetlen hatalmas állammá, Centrope-pá olvadt össze. Tyler Kilmore újságíró öt hosszú év után tér vissza, hogy elégtételt szerezzen szeretett mennyasszonya haláláért - a nőért, akinek meggyilkolásával őt vádolták meg.

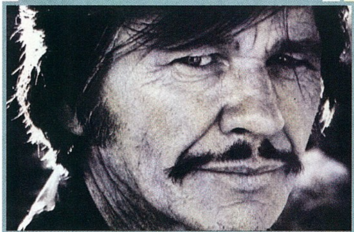
A 15 óra tiszta játékidő a manapság divatos FPS-ek átlagos időtartamát jócskán meghaladja, de a 15 küldetés is nagyon bizalomgerjesztően hangzik. Bár a környezet valóban a '70-es éveket idézi, az alkotók a párhuzamos világnak köszönhetően kellőképp sza-

Max Payne 2.

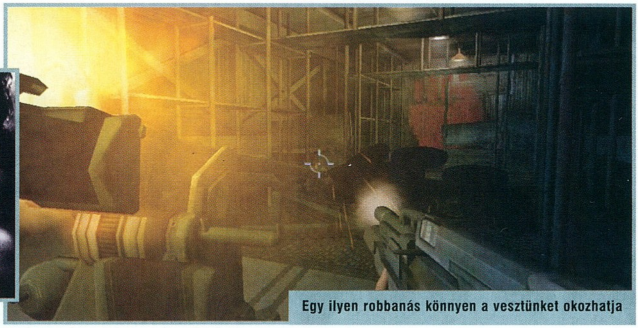


Bár a folytatások nem minden esetben sikerülnek a legjobbra, a Max Payne második részét illetően szerencsére ennek épp az ellenkezője igaz: a grafika szebb, mint valaha, a játékmenet pedig az első rész által kitaposott ösvényt követi. A filmes vonatkozások jócskán felerősödtek: a fejlesztők ezúttal egy '40-es évekbeli kiforrt műfajt, a „film noir"-t vették górcső alá, így Max jelleme ebben az epizódban Humphrey Bogart legendás szerepeivel, például Sam Spade-del (A máltai sólyom) és Philip Marlowe-val (Hosszú álom) mutat erőteljes hasonlóságot.

Charles Bronson (1921-2003)



A bányászból lett színész bár megannyi legendás filmben játszott, két legismertebb szerepe a bosszúhoz kötődik. Az 1968-as Volt egyszer egy vadnyugat-ban név nélküli harmonikásként tér vissza, hogy elégtételt vegyen bátyja haláláért, míg az 1974-ben készült - és később négy folytatást megért Bosszúvágy-ban Paul Kersey építészt alakítja, akinek feleségét meggyilkolják, és lányát megerőszakolják. Paul ezt követően fegyvert ragadva járja éjszakánként New York sikátorait, hogy kisöpörje a szennyet a városból.



Egy ilyen robbanás könnyen a vesztünket okozhatja

badjára engedték fantáziájukat. Ennek köszönhető, hogy ellenfeleink táborát a kommandósok és egyéb, egyszerűnek mondható ellenfelek mellett például a robotok is gazdagítják, a fegyverarzenálunkban pedig a hagyományos felszerelésen kívül szerepel az ún. ChronoFreeze nevű ketyere, mellyel az időt manipulálhatjuk.

„Bár a Drake és a Hollow is nagyon ínycsiklandozónak tűnik, mindez még semmi a Wanted Guns-hoz képest, mely mind a hamisítatlan westernkörnyezetnek, mind pedig a történetnek köszönhetően a legegyedibbnek ígérkezik a három bosszútörténet közül."

Mivel a ZootFly szeretné a potenciális játékosokat már a fejlesztési stádiumban aktivitásra bírni, a program honlapján rendhagyó ötlettel rukkoltak elő. Arra buzdítják a kezdő rendezőket, hogy publikálásra alkalmasnak ítélt, három percnél rövidebb filmjeiket küldjék be az ott feltüntetett FTP címre, a legjobban sikerült darabokat pedig valamilyen szinten beépítik majd a játékba (pl. egy ilyen rövidfilm fog futni, ha moziba tévedünk be vagy teszem azt, bekapcsoljuk a TV-t). A témával kapcsolatos megkötés nincs, leszámítva persze, hogy a történetnek figyelembe kell vennie a Hollow alternatív világát (tehát, hogy a '70-es években járunk, és a második világháború nem zajlott le). A beküldési határidőt egyelőre nem kötik senki orrára, de tekintettel arra, hogy a játék megjelenése 2004 decemberében lesz, a jövő Spielbergjeinek bőven van idejük valamilyen ütőképes ötlettel előállni.

Wanted Guns. Bár a Drake és a Hollow is nagyon ínycsiklandozó falatnak tűnik, mindez még semmi a Wanted Guns-hoz képest, mely mind a hamisítatlan westernkörnyezetnek, mind pedig történetének köszönhetően a legegyedibbnek ígérkezik a három bosszútörténet közül.

Reverend Devlin látszólag nem több kisvárosi papnál, akinek az egyik szemét takaró kötés árulkodik róla, hogy egészen egyedi elképzelések szerint szolgálja az Urat. Az egész hátralévő életét megbélyegző sebet 1852-ben, Mexikóban szerezte, amikor úgy döntött, hogy elárulja Los Gauchos nevű bandáját, és a frissen szerzett aranyat saját magának őrzi meg. Egyiküknek, nevezetesen Santiago Pedrazának azonban egészen más elképzelései voltak a dologról, ezért Devlin a tervezett gyors szökés helyett pisztolypárbajra kényszerült. A leendő pap a látszólagos győzelem után a zsákmánnyal Texasba vette az irányt, ahol az újrakezdés reményében vált az egyház szolgájává.

Tíz évvel később, az amerikai polgárháború kellős közepén, egy kis kiruccanás után, Devlin hazaérkezésekor megdöbbenve tapasztalja, hogy minden környékbelit kiirtottak, és a templomát porig rombolták - ráadásul a rejtegetett kincstől is rövid úton megszabadították. Félszemű hősünk természetesen nem hagyja annyiban a dolgot: rájön, hogy az ügy hátterében a néhány állástalan zsoldoskatonából verbuválódott Blood Hounds nevű banda áll, akik Mexikó egyik eldugott porfészkében, El Cuervo Perdidóban vertek tanyát. Vezetőjük nem más, mint Mercenario Perro Sangriento, akivel Devlinnek már korábban is meggyűlt a baja - igaz, akkor még Santiago Pedrazának hívták... Elérkezett hát a végső leszámolás ideje, mely végérvényesen pontot tehet a múltra.

Az Iridon Interactive a klasszikus Sergio Leone-westerneket (Egy marék dollárért, Pár dollárral többért, A Jó, a Rossz és a Csúf, valamint a műfaj hattyúdalaként is felfogható Volt egyszer egy vadnyugat) vette alapul a Wanted Guns készítése során. Tekintettel arra, hogy ezt a jellemek megtervezésekor is szem előtt tartották, Reverend Devlin sok mindennek tekinthető, csak éppen klasszikus értelemben vett jó fiúnak nem. Ez a kis csavar a vadnyugati környezettel megspékelve már önmagában is nagyon ütőképes elegyet alkot, pláne, ha még mindezt változatos küldetésekkel fejeljük meg: a megszokott „irts ki mindenkit, aki szembe jön" vonal mellett előfordul, hogy lóval kell vágtatnunk, vagy minél kisebb feltűnést keltve likvidálnunk valakit. A gaz mexikóiakkal, szökött fegyencekkel és egyéb rosszarcú pisztolyforgatókkal vívott párharcunk során pedig eldől, ki rántja elő leggyorsabban a Coltját.

Édes a bosszú. Eljött a leszámolás ideje: Drake, Tyler és Reverend hamarosan teljes fegyverarzenállal felszerelkezve várják, hogy bizalmat szavazva nekik billentyűzetet ragadjunk, és értelmet adjunk életüknek. Megtesszük? Naná! Hisz nincs édesebb a bosszúnál.

SzB



Újra szól a hatlövetű





Valahogy mindent el kell kezdeni...

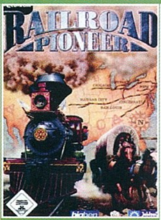


Philadelphia megindul a virágzás útján.

RAILROAD PIONEER

INFOBOX

Kategória: stratégia • **Kiadó:** JoWood • **Fejlesztő:** Kritzelkratz 3000 • **Web:** www.railroad-pioneer.com



- 25 történelmileg hű vonattípus
- 10 féle szerelvény
- 18 szállítható áru

Akárhányszor hír érkezik egy újabb „vonatos" játék megjelenéséről, néhány pillanat erejéig összeszorul a szívem. A nosztalgia bizsergető érzése ez, mely eszembe juttatja azokat a gondtalan gyerekkori éveket, amikor még csodálattal néztem a monstre járművekre. Mindez mostanra a múlt homályába vész: pusztán tömegközlekedési eszközként tekintek rájuk, de ez korántsem jelenti azt, hogy ne lennék az elsők között, aki kipróbálja, ha megjelenik valamilyen témába vágó számítógépes játék.

Az alapok. Az 1830-ban járunk, amikor a klasszikus értelemben vett vadnyugat leáldozóban van: a poros puszta kisvárosai metropoliszokká növik ki magukat, ezzel párhuzamosan pedig megjelennek az első „vaslovak", amelyek, ha a hálózat sikeresen kiépül, átszelhetik akár az egész országot. Miután bennünket is megcsapott a haladás szele, egy kis vasúttársaságot igazgatva lépünk be a képbe. Ama ritka alkalmak egyike ez, amikor jó időben vagyunk jó helyen, tehát csak rajtunk múlik, elpuskázzuk-e életünk nagy lehetőségét: az Egyesült Államok északi partjáról kiindulva akár átírhatjuk a történelemkönyveket, arról az apróságról nem is beszélve, hogy nyugdíjas éveinket dollármillióinkat számolva tölthetjük el.

Megy a gőzös, megy a gőzös... Minden pálya a város felépítésével veszi kezdetét, ahol a hatékony munka érdekében különféle blokkokat kell kialakítanunk. Az egyik elkülönített részben a legújabb motorokat fejlesztik ki a vasutakhoz, míg egy másik helyen - figyelembe véve a saját, illetve más városok igényeit - cserekereskedelem folyik. Mivel elsőre ez így nagyon kaotikusnak tűnik, a különféle épületekre rákattintva egy kis ablak jelenik meg, ahol részletes leírást kapunk az adott hely pontos funkciójáról, illetve arról, hogy milyen tárgyakat és szerkezeteket nyerhetünk ki onnan. Ha a nehezén túl vagyunk, élvezhetjük ennek minden előnyét: az egyes küldetések során a rakományt (amely lehet valamilyen áru, vagy akár utas is) kell elszállítanunk az egyik helyről a másikra, ami után tekintélyes pénzösszeg üti a markunkat. Ezt további beruházásokra, vasútbirodalmunk növelésére fordíthatjuk.

A folyamatos szállítás állandóan igénybe veszi a gépeinket, tehát újabb és újabb sínek lefektetése mellett a motorok karbantartására és új szerelvények vásárlására is félre kell tennünk néhány kötegnyi dollárt. Az embereinket sem szabad elhanyagolnunk, hiszen megannyi munkás dolgozik nekünk kezdve a telepesektől egészen a talajkutatókig.

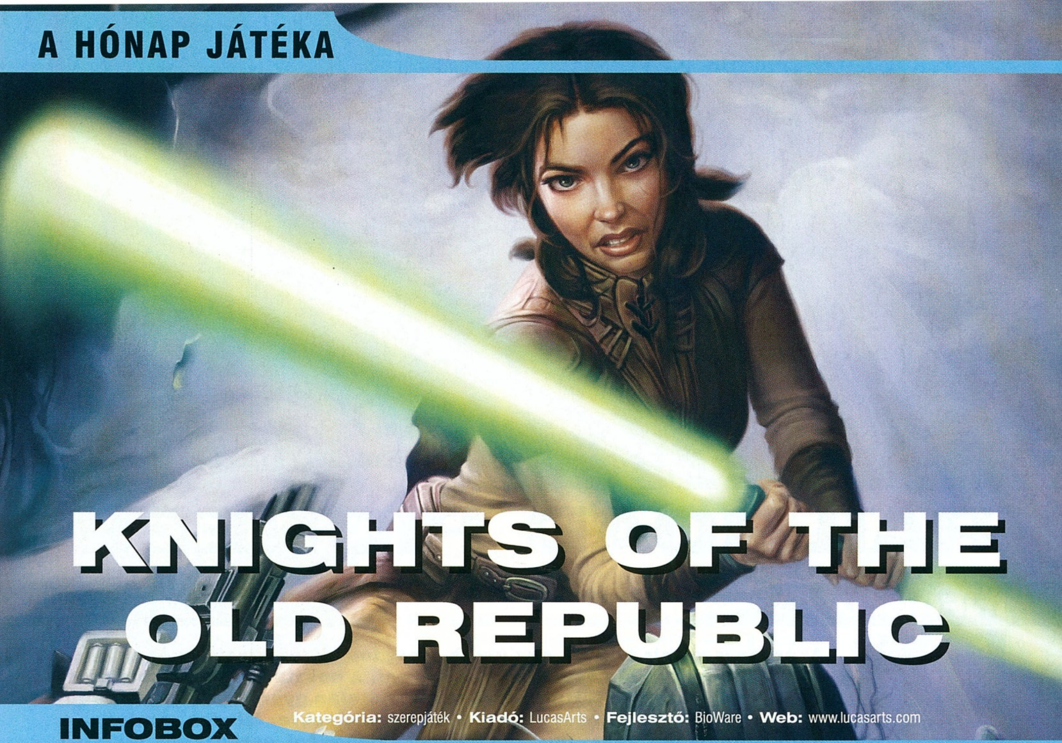
A beruházandó összeg nagyban függ a terep adottságaitól is: míg a nyílt terep fejlesztése viszonylag olcsó, addig a hegyek, illetve erdők közötti sínlefektetés már lényegesen több nyersanyagot emészt fel, ezért nem árt alaposan átgondolnunk, nem érdemesebb-e inkább a kerülőutat választanunk.

„Ha minden ígéret valóra válik, a Kritzelkratz 3000 fejlesztése messze maga mögött tudhatja a Railroad Tycoon-t."

A vaslovak. A vonatokat és szerelvényeiket tulajdonságaik alapján különböztethetjük meg egymástól, melyek nagyban függnek attól, milyen célra kívánjuk felhasználni őket. Előbbiből 25, utóbbiból 10 fajtával találkozhatunk - ezek 18 különféle áru szállítására alkalmasak. Mivel mi magunk gondoskodunk az újabb és újabb motorok - ezáltal gyorsabb és nagyobb teherbírású gépek - fejlesztéséről, csak anyagi korlátjaink szabhatnak határt annak, hogy mindegyiket kipróbáljuk.

Összegzés. Ha minden ígéret valóra válik, a Kritzelkratz 3000 fejlesztése messze maga mögött tudhatja a Railroad Tycoon-t és eddigi követőit, hiszem a program már pusztán gyönyörű grafikája miatt is tekintélyt parancsoló. És akkor még nem is esett szó a hálózati játéklehetőségekről, mely újabban minden stratégiai játékban alapkövetelménynek számít.

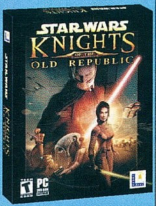
SzB



KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Kategória: szerepjáték • **Kiadó:** LucasArts • **Fejlesztő:** BioWare • **Web:** www.lucasarts.com

INFOBOX



- 50 óra tiszta játékidő
- kétféle befejezés
- kilenc, eltérő személyiséggel felvértezett játszható karakter

ARÉNA:

Baldur's Gate 2 96%



Betrayal at Krondor 92%



Icewind Dale 90%



A Baldur's Gate és a Neverwinter Nights tapasztalataival felvértezett BioWare óriási feladatot kapott a LucasArtstól, szerepjátékot kellett készíteniük minden idők egyik legnépszerűbb űroperájából, a Csillagok Háborújából. Lucasék az előző évek tapasztalatai alapján rájöttek, hogy mindenki jobban jár, ha ők csak a licencjogokat adják, a szakmai munkát az igazi profikra bízzák. Ez a stratégia egyszer már bejött a Jedi Outcast esetében, ott a Raven óriási kasszasikert hozott össze Kyle Katarn kalandjainak folytatásával. A KOTOR fejlesztése három évvel ezelőtt kezdődött PC-n, de hamarosan az Xboxra való fejlesztés is megindult. A Microsoft nyomására a konzolváltozat már nyáron megjelent, és óriási sikert aratott. Ez persze betudható annak, hogy az xboxos szerepjátékosok nem voltak túlságosan elkényeztetve, RPG-ből mindössze egyetlen Morrowind árválkodott a repertoárban. A PC-s rajongók persze egy emberként hördültek fel, főként, amikor elterjedtek azok a híresztelések, miszerint a KOTOR megjelenése átcsúszik jövőre. A pletykákból persze egy só sem volt igaz, a fejlesztők gőzerővel dolgoztak a karácsonyi megjelenésen, ami sikerült is nekik.

Vissza a múltba, mondjuk, úgy 4000 évet! A KOTOR cselekménye 4000 évvel a Csillagok Háborúja eseményei előtt játszódik. Ez volt a Jedik és a Köztársaság aranykora. A Jedi rend hatalmas erőt képviselt a galaxisban, ők voltak a Köztársaság legfőbb támasza. A Sith Birodalom azonban egyre nagyobb veszélyt jelentett, agresszív terjeszkedésével számos köztársasági világot hódított el. A bajt még tovább tetézte, hogy rengeteg Jedi lovag csábult el a sötét erő hatalmától, és állt át a másik oldalra. Két tehetséges Jedi, Revan és Malak a Jedi tanács figyelmeztetése ellenére hadjáratot indított a Mandalori zsoldosok ellen. Számos ifjú Jedi követte őket a tiltás ellenére. A hadjárat fényes győzelemmel zárult, az ezért fizetett ár azonban hatalmas volt, mindkét Jedi áttért a sötét oldalra, és újabb háború tört ki. A Jedi tanács egy kommandót küldött Revan semle-







gesítésére. Néhány Jedi lovag, az ifjú Bastila vezetésével megtámadta Revan zászlóshajóját. Ezt a pillanatnyi gyengeséget használta ki Malak mestere eltávolítására, hajójával tűz alá vette Revan hajóhídját remélve, hogy így egy csapásra két ellenféllel végez.

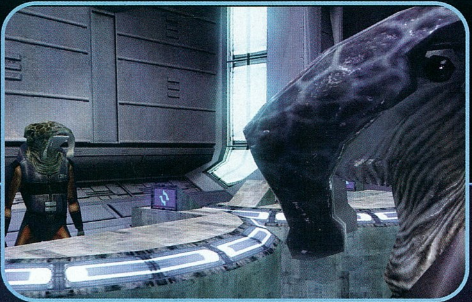
Vannak korok, melyek legendákat szülnek. Valahol itt kapcsolódunk be a történetbe, egy köztársasági cirkáló fedélzetén, melyet a Sith rombolók éppen megtámadtak. A játék a karaktergenerálással indul, de ez ne vegye el senkinek a kedvét, mindössze három osztály közül választhatunk (harcos, felderítő, zsivány). Az ínyencek persze szép aprólékosan beállíthatják az alaptulajdonságokat, a képességeket (skills) és a jártasságokat (feats). A türelmetlenek egyetlen gombnyomással legenerálhatják a karakterüket, mindössze a nemet és kinézetet kell megadniuk. A játék oktatórésze nagyon szépen beleilleszkedik a történetbe, szinte észrevétlenül tanítja meg nekünk a kezelést. Aki kicsit is jártas a D&D harmadik kiadásában, annak a kezelés nem fog gondot okozni, a többieknek viszont át kell olvasni a CD-n található kézikönyvet.

Karakterünknek persze nem egyedül kell megmentenie a világot, számos segítőtársa akad (velünk együtt összesen kilenc). Az aktív csapatunk összesen három főből állhat, de az esetek nagy részében mi dönthetjük el, ki legyen mellettünk, de dönthetünk úgy is, hogy egyedül szállunk szembe a veszélyekkel. A tapasztalati pontok eloszlásában ez nem jelent előnyt, minden csapattag (függetlenül attól, hogy a hajón rostokol vagy a vadont járja) részesül belőlük. Elegendő mennyiségű tapasztalati pont összegyűjtése esetén szintet lépünk, így juthatunk el a „félisteni" státuszt jelentő 20-as szintig.

Az RPG alapja: a harcrendszer. Bár a játék első ránézésre meglehetően kaotikusnak és akcióközpontúnak látszik, le kell szögezni, hogy ezek bizony körökre osztott csaták. A különbség csak annyi a klasszikus „csonstratégiákkal" szemben, hogy ezúttal a kör végén nincs szünet, a cselekmény teljesen egybefolyik. A harc bármikor megállítható, ilyenkor végezhetők el a finombeállítások, választhatjuk ki, milyen varázslatot akarunk bevetni, melyik karakterünket gyógyítjuk meg. Harc közben a fegyverzet és a páncél nem változtatható, de annak nincs akadálya, hogy egy-egy egészségügy csomagot vagy adrenalininjekciót felhasználjunk (körönként persze csak egyszer). A tapasztalatok alapján el lehet mondani, hogy a Jedi/harcos karakterek brutálisan erősre sikeredtek, a lőfegyverrel felszerelt csapattagok a nyomukba sem érnek (ráadásul a harcos Jedik egyetlen hatalmas ugrással képesek az ellenfél mellett teremni). Nagyon sajnáltam az álcázó egységek kihasználatlanságát: emlékszem, mennyire jó érzés volt a klasszikus fantasy szerepjátékokban a tolvajjal az ellenséges varázsló mögé lopakodni, és harc közben hátba szúrni (többszörös sebzés). Erre itt egyáltalán nincs szükség, néhány gránát az ellenfél közé, majd mehetnek a harcosok darálni. Nagy ritkán (ellenséges túlerő esetén) érde-









mes gyógyítani vagy területre ható varázslatokat bevetni, de gyorsabban végezhetünk, ha három jól felszerelt harcost beküldünk a csata sűrűjébe. Értelemszerűen a Jedi lovagok a legjobb karakterek, rajtunk kívül három ilyen karakter is csatlakozik a partihoz. Csak ők forgathatják a Jedik hagyományos fegyverét, a fénykardot. Harc után a hullákat szinte kötelező kifosztani, rengeteg hasznos tárgyra tehetünk így szert, főként a főellenségeknél vannak kiváló tárgyak.

A kilencek bandája. Rajtunk kívül nyolc karakter közül választhatunk kalandjaink során. Első társunk Carth, a köztársasági hadsereg egyik hőse. Ő leginkább a távolsági fegyverekre szakosodott, értelemszerűen szintlépéskor az ügyességét és a lézerpisztolyokhoz kapcsolódó képzettségét kell növelnünk. A második csapattag ifjú twi'lek tolvajlány, Mission, ő a Tarison csatlakozik a partihoz. Legjobb barátját, a vuki Zalbaart (ő lesz a negyedik társunk) rabszolga-kereskedők elrabolták, és a Taris alatti csatornarendszerbe hurcolták. Kiszabadítása után hűséget esküszik nekünk, és végig mellettünk marad. Ötödik társunk sem ember, hanem kis asztromechanikai droid (T3-M4), amelyet kifejezetten a bonyolult zárak feltörésére fejlesztettek ki. A csapat hatodik tagja meglehetősen ellenszenves figura, egy mandalori zsoldos (Canderous), ő az egyik gonosz beállítottságú csapattag. Nélküle azonban esélyünk sem lenne ellopni az Ebon Hawkot a tarisi maffiafőnöktől. A hetedik társunkat a Dantooine-on ismerhetjük meg, ő egy sötét oldalra áttévedt ifjú Jedi lovag, Juhani. A gonosz beállítottságú játékosok akár meg is ölhetik, ez azonban meglehetősen nagy pazarlás lenne. A nyolcadik karakter szintén droid, őt a Tatooine bolygón vásárolhatjuk meg egy kereskedőtől. Szakmáját tekintve orgyilkos droid, az egyik „legnagyobb arc" a csapatban, már csak a beszólásai miatt is érdemes bevenni (a játék nélküle is végigjátszható, az esetben azonban le kell mészárolnunk a buckalakókat). Az utolsó társunk, Jolee Bindo a Kashyyyk erdeiben csapódik hozzánk, az öreg Jedi lovag évek óta remeteként él a vadonban. A legtöbb karakter múltjában van valami sötét folt, de a teljes történetet (és a hozzá kapcsolódó küldetést) csak akkor ismerjük meg, ha kalandozás közben időnként elbeszélgetünk velük (Carth rossz útra tévedt fiát kell kihoznunk a Sith akadémiáról, Bastila elveszett mamáját kell felkutatnunk, Mission kókler bátyját kell anyagilag támogatnunk...). A főhadiszállásunk az Ebon Hawk lesz, ide visszatérve minden csapattag automatikusan felgyógyul, itt fejleszthetjük tovább a minőségi fegyvereket és páncélokat. Közben a társaink sem tétlenkednek, kérésre mindegyikük hasznossá teszi magát (a vuki gránátokat szerel össze, Jolee egészségügyi csomagokat készít, Cardeous erőstimulánsokat ad stb.). Szó sincs azonban kereskedelmi mennyiségről, csak akkor kapunk új tárgyakat, ha a nálunk lévő készletek már igencsak megcsappantak.

Varázstárgyak helyett, avagy éljenek az ezermesterek. Sokszor felteszik a kérdést, miért is olyan jó szerepjátékokkal játszani. Rengeteg időt elvesznek (ez az egyik ok), iszonyú sok szöveg van bennük (még szerencse), nem nyújtanak olyan gyors játékélményt, mint a legtöbb akciójáték. A karakterfejlődés mellett a leggyakoribb indok a nagy erejű varázstárgyak iránti szenvedély. Minden kalandozó legfőbb vágya, hogy a nehezen legyőzött sárkány kincsei között találjon egy olyan fegyvert vagy páncélt, amelyik jobb, mint az addig használt felszerelése (hogy legyen esély a következő sárkányt legyőzni, kinek a kincsei között...). A sci-fi háttérnek köszönhetően a KOTOR-ban nincsenek tűzlabdát szóró pálcák, mágiával átitatott páncélok, sőt még beszélő kardok sem. Helyettük viszont vannak olyan fegyverek és páncélok, melyek továbbfejleszthetők, így azok tulajdonságai növelhetők. Vegyük például a legegyszerűbb esetet, a páncélokat. Minden jobb minőségű, különleges páncélon két hely van, ahová újabb részegységeket pakolhatunk. Az egyik mondjuk, a védelmet javítja, a másik meg bizonyos fokú ellenállást biztosít a tűz és a hideg ellen. A dolog azonban nem ilyen egyszerű, mivel ezek a toldalékok minden páncél esetében különböző eredményeket biztosítanak. A galaxis leghírhedtebb fejvadászának (Cassus Fett) páncélja megvásárolható, azon például az egyik ilyen fejlesztés már az erőnket is megnöveli. Hasonlóképpen működnek a fénykardok is: minden fénykardmarkolatba három kristály tehető. Az egyik a penge színéért felelős (csak esztétikai szempontból fontos, bár a Yavin űrállomásán lesz két új, egyedi tulajdonságokkal bíró kristály is). A másik két kristály tetszés szerint változtatható, így növelhetjük meg a kard sebzését, találati arányát és egyéb tulajdonságait. Érdemes itt is kísérletezni, néhány kristályt összepárosítva meglepően jó eredményt érhetünk el.

„Minden kalandozó legfőbb vágya, hogy a nehezen legyőzött sárkány kincsei között találjon egy olyan fegyvert vagy páncélt, mely jobb, mint az addig használt felszerelése..."

Grafika, zene és hangok: bárcsak minden játék ilyen lenne. Az Xbox-átirat ellenére a KOTOR kinézete szinte hibátlan lett. A páncélok felülete fémesen csillog, az idegenek arcát bump-mapping borítja, a víz felszínén szép pixel shader effekt található, a fénykardpárbajok filmszerű élményt nyújtanak. A főszereplők többsége egészen jól ki lett dolgozva, bár azért nem éri el a Silent Hill 3-ban látott minőséget. Nagyon tetszett a főszereplő kinézetének folyamatos változása. Abban az esetben, ha átcsúszunk a sötét oldal irányába, akkor a kinézetünk is fokozatosan megváltozik. Arcbőrünk hamusszürkévé válto-







zik, a bőrünkön forradások és mély ráncok keletkeznek. Minden egyes páncél, fegyver és kiegészítő alkalmazása azonnali, látható eredményt hoz, nagyon szépen fel lehet öltöztetni a karaktereinket. Gyakran cserélgettem az új vérteket, csak hogy megcsodáljam a kidolgozottságukat. A legmeglepőbb mégis az volt, amikor leszedtem a jó Bastiláról a köpenyét, és alatta egyszerű, ízléses fehérneműt találtam. Ugyanezt eljátszottam, amikor áttért a sötét oldalra, akkor már vadítóan szexis, egyrészes csipkedresszt viselt formás testén.

„A gonosz karakterek persze inkább az agresszív diplomácia, illetve a megfélemlítés eszközeivel dolgoznak, ők nem ismernek irgalmat."

A zene mindig is a Star Wars játékok egyik legfontosabb eleme volt, John Williams mesterműve nem hiányozhat most sem. Itt azonban nincs vége a zene méltatásának, hiszen az alapzenén kívül felcsendülnek még olyan melódiák is, melyek egy Jeremy Soule nevű úriember (Morrowind, Icewind Dale...) nevéhez kapcsolódnak. Gondolom, ennek a két zeneszerzőnek a neve elég garancia arra, hogy belássuk, ebben az évben a legjobb játékzenének kijáró díjat csak a KOTOR kaphatja meg. A kimagasló minőségű alámondások tovább javítják az összképet, nehéz hibát találni bennük (persze sikerült, hiszen az idegen lények párbeszédei rövid időnként ismétlődnek).

Történet és játékélmény: még George Lucas is elégedett lehet. A Baldur's Gate óta nem volt ilyen szerepjáték-élményben részem. Valami elképesztően izgalmas történet hihetetlen csavarral a vége felé. Összetettségében és kidolgozottságában simán veri az Episode I-II-t, ráadásul az opcionális mellékküldetések további kellemes órákat biztosítanak. A fő küldetés mellett lehetőségünk lesz csatlakozni egy titkos bérgyilkos hálózathoz, segíthetünk a vukiknak a szabadságharcukban, csempészhetünk a galaktikus maffiának, részt vehetünk a fogatversenyekben, kártyázhatunk a kikötőkben lebzselő szerencsejátékosokkal, sőt még a galaxis egyik legveszedelmesebb lénye, a Krayt sárkány vadászatában is részt vehetünk. Felfedezhetünk hét különböző bolygót, két űrhajót, két űrállomást, megszökhetünk a Sith-ek fogságából, tagjai lehetünk egy modern motoros bandának, modern gladiátorként ünnepelt hősök lehetünk, felvételt nyerhetünk a Sith és a Jedi akadémiára...

A dolog pikantériája az, hogy egy-egy küldetést többféleképpen is megoldhatunk. A jó Jedik inkább a meggyőzés erejét vetik be a konfliktusok megoldásában, szinte minden sötét Jedit megpróbálnak visszatéríteni a jó oldalra. A gonosz karakterek persze inkább az agresszív diplomácia, illetve a megfélemlítés eszközeivel dolgoznak, ők nem ismernek irgalmat. Ilyen esetben persze ne csodálkozzunk azon, ha egyre gyorsuló iramban gyűjtjük be a rossz pontokat. A gonosz és jó beállítottságú karakterek egyaránt használhatják mindkét oldal trükkjeit, a különbség csak annyi, hogy jóval több pontba kerül a másik oldal varázslatainak elsütése (ne feledkezzünk meg arról, hogy a Jedik páncélban csak bizonyos varázslatokat használhatnak).





A KOTOR projekt vezetője, Casey Hudson a jól megérdemelt pihenője mellett szakított időt a Gamer Magazin kérdéseinek megválaszolására is.

Először is szeretnénk gratulálni ehhez a remek játékhoz, szerintünk ez lett a 2003-as év legjobb játéka. Terveztek belőle játszható demót?

Igen, tervezünk, de a kései megjelenés miatt csak a jövő év elején kerül ki az internetre.

Mind az xboxos, mind a PC-s változatban vannak rejtett utalások a továbbfejleszthető légi fogatokról (swoop bike). Városi legenda vagy ténylegesen létezik ez a lehetőség?

Ezt még a tervezés kezdeti szakaszában vetette fel valaki, később azonban úgy döntöttünk, hogy a játékban szereplő "minigame-ek" ne legyenek túlbonyolítva, ezért kivettük ezt a lehetőséget. A felturbózott motorok helyett inkább a játékosok ügyessége számít. Érdemes megnyerni a bajnokságokat, az első hely mellé komoly pénzjutalom jár.

A megjelenést követően felröppentek a híresztelések az esetleges kiegészítőkről, folytatásról. Megerősíted ezeket a híreket, vagy túl korai még erről nyilatkozni?

A LucasArtsszal aláírt szerződésünk értelmében nem nyilatkozhatok ebben a témában. 2004-ben fog megjelenni az Xbox Live-ot támogató kiegészítő rész, PC-s ügyben nem tudok megerősíteni semmit. Akit érdekel a BioWare szerepjátékok új generációja, az bátran látogasson el a Jade Empire honlapjára (jade.bioware.com), garantáltan nem fog csalódni.

Okozott-e valamilyen gondot vagy nehézséget a szeszélyiről elhíresült LucasArts vagy George Lucas a fejlesztés során?

Úgy gondolom, hogy a LucasArts megértette, hogy a játékosok szórakozni akarnak, miközben felfedezik a Star Wars világát. Kifejezetten bátorítottak minket új bolygók létrehozásában (illetve felrobbantásában), új lények és járművek megteremtésében, valamint egy olyan történet megírásában, mely a galaxis alapjait rengeti meg. A LucasArts által megbízott felügyelők rengeteg segítséget nyújtottak a fejlesztés során (elképesztő tudással rendelkeztek erről az univerzumról). Több száz javaslatunkból alig kettő vagy három került elvetésre, a Skywalker Ranch igazán segítőkésznek bizonyult. Ez persze annak is köszönhető, hogy a BioWare-nél dolgozó kollégák magabiztosan mozognak a Star Wars filmek és könyvek világában.

Mi volt a legnehezebb feladat a fejlesztés során?

A legtöbb gondot a hatalmas adatmennyiség kezelése okozta. A teljes történet, a játékosok szabadsága, valamint a tesztelés elképesztő mennyiségű adat mozgatását és áttekintését tette szükségessé. Rendkívül szigorú rendszert kellett kidolgoznunk a szükséges adatmennyiség megfelelő mozgatására. A Baldur's Gate és a Neverwinter Nights tapasztalatai nélkül képtelenek lettünk volta ilyen kaliberű játék elkészítésére.

Mennyire volt nehéz a PC-s konverzió elkészítése?

A PC-s változat fejlesztése párhuzamosan folyt az Xboxéval, tehát az Xbox megjelenésével egy időben a PC-s alapok már készen álltak. Rájöttünk azonban, hogy ugyanazon játék PC-s átiratának minőségi elkészítése óriási kihívás, alaposan át kellett gondolnunk tehát a designt és a kezelőfelületet. Ez utóbbit rengeteget teszteltük és finomítottuk, míg eljutottunk a mostani változathoz.

Köszönjük szépen az interjút, és további sok sikert kívánunk a jövőben!

Ügyességi részek és fejtörők: csak módjával. A kemény szerepjáték-tartalom mellett azért némi ügyességi részt is becsempésztek a KOTOR-ba, ezek azonban többnyire nem kötelező darabok. A kedvencem a fogathajtás, az első ilyen versenyt ügyesen beépítették a történetbe (ezt megnyerve szabadíthatjuk csak ki Bastilát). Ezután két bolygón (Tatooine, Manaan) is benevezhetünk a versenyekre, ezeken komoly pénzeket nyerhetünk az első hely elérésével (nem olyan könnyű ám, tessék kipróbálni). A másik ilyen rész a kártyajáték: egy-egy Pazaak meccs igazán jó kikapcsolódást biztosít (hasonlít kicsit a 21-hez, némileg módosított szabályokkal). Az űrben sincs nyugtunk soha, néha Sith vadászok támadnak ránk, ezeket a lövegtornyokkal intézhetjük el (ez először még egészen szórakoztató, később már inkább unalmassá válik).

Rengeteg fejtörő és rejtvény kapott helyet a játékban, ezek a szürkeállományt is megtornáztató feladványok üdítő színfoltként, rendkívül sokat dobnak a játékmeneten.

A PC-s változat előnyei. A játékkiadók úgy látszik, nem igazán merik meglépni a DVD-re történő átállást, így fordulhatott elő, hogy négy CD-n hozták forgalomba a KOTOR-t. Ennek ellenére a PC-s változat rengeteg újítást hozott, szerencsére nem beszélhetünk egyszerű konzolátiratról. A legnagyobb változtatást a grafikában tapasztaljuk. A felbontást a 800*600 és az 1600*1200-as tartományon belül változtathatjuk (sajnos ezt csak a főképernyőn növelhetjük, a karakterlap, az automata térképezés, a jegyzetfüzet megmarad alapfelbontásban), bekapcsolhatjuk a hatszoros élsimítást, a tizenkétszeres anizotropikus szűrést, a GeForce kártyák tulajdonosai különleges árnyékhatásokat kapnak. A PC-s kezelőfelület kialakítása is nagyon jól sikerült, nincs szükség gamepadra az irányításhoz, amely néhány billentyűvel és az egérrel tökéletesen élvezhető. A grafika mellett újdonság a Yavin bolygó melletti űrállomás, ahol a rodian ezermester csencsel az egyik holdon talált nagy erejű varázstárgyakkal. Nála lehet beszerezni a legerősebb fegyvereket és páncélokat, sőt még fénykardba való különleges kristályok is szerepelnek a kistáján. Érdemes őt többször meglátogatni, minden alkalommal új és méregdrága tárgyakkal lep meg bennünket.

A technikai oldal és az összegzés. Sokan panaszkodtak technikai gondokra (sűrű fagyás) a játékkal kapcsolatban, szerencsére én nem tapasztaltam ilyesmit. Az igaz, hogy a Radeon kártyák tulajdonosainak fel kell telepíteniük a legújabb Catalyst drivereket (3.9), és az alaplapra integrált hangkártyák esetében ki kell kapcsolnunk a hardveres hangot (a BioWare azonban dicséretes gyorsasággal, a megjelenés másnapján elkészítette a hibát orvosló beta patch-et). Ez követően a játék hibamentesen futott, 1024*768-as felbontásban egyszer sem fagyott le. Sebesség terén vannak hiányosságok, tömegverekedések alkalmával a játék bizony beszaggat még az erősebb gépeken is.

Az apró hiányosságok és a technikai bakik ellenére vitathatatlanul a KOTOR az idei év legjobb játéka, a közel 50 órás tiszta játékidő garantáltan a monitorok elé szegezi mindazokat, akik szeretik a kiváló szerepjátékokat, a Csillagok Háborúja világát és az igényesen kidolgozott PC-s játékokat. Gratulálok BioWare, új klasszikust hoztál létre.

Mocsy



Pro: Star Wars és szerepjáték egyben, Jeremy Soule és John Williams egyben

HANGULAT	25	25
JÁTSZHATÓSÁG	23	25
EREDETISÉG	09	10
GRAFIKA	19	20
AUDIO	10	10
ÉLETTARTAM	09	10

GÉPIGÉNY PIII 1000, 256 MB RAM, 3.7 GB HDD

ÖSSZESEN 95%

Kontra: kicsit szaggat, ugyanazokat az arcokat használják fel a legtöbbször



Pro: a gazdasági stratégia magasiskolája; példás kezelőfelület; hosszú távú szórakozás

HANGULAT	23	25
JÁTSZHATÓSÁG	25	25
EREDETISÉG	05	10
GRAFIKA	16	20
AUDIO	08	10
ÉLETTARTAM	10	10

GÉPIGÉNY
PII 233, 32 MB RAM, 560 GB HDD,

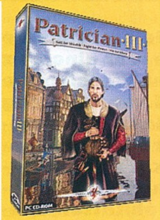
ÖSSZESEN
87%

Kontra: a grafika lehetne szebb is:)

PATRICIAN III

INFOBOX

Kategória: stratégia • **Kiadó:** Cenega Hungary • **Fejlesztő:** Ascaron • **Web:** www.ascaron.com.



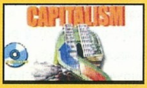
- **Az utóbbi évek legnagyszerűbb gazdasági-stratégiai játéka**
- **Új épületek; változó időjárás; rengeteg lehetőség; érdekes küldetések**

Aréna:

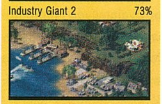
Patrician II 78%



Capitalism 69%



Industry Giant 2 73%



Nem hiszem, hogy sokan vannak köztetek, akiknek derengene valami, ha megemlíteném a Patrician című, legalább 10 éves stratégiai-gazdasági játékot. Anno, amikor a jogi szabályozások még nem voltak olyan szigorúak a programok „terjesztését" illetően, ez volt az első eredeti, dobozos játékom. Bár nem lehettem idősebb, mint most legifjabb olvasóink, és bár mind a program, mind annak kézikönyve ékes német nyelven íródott, ez mind nem volt elég arra, hogy meghátrálásra kényszerítsen egy lelkes kissrácot, aki élete első eredeti - három kislemezen terpeszkedő - programjával akart játszani...

Mon capitain... Aki kicsit is jártas a történelemben, tudja, hogy a Hansa-szövetség volt a középkori Észak-Európa legjelentősebb kereskedelmi szövetsége. Nos, a Patrician III-ban e kor egyik tehetséges kereskedőjeként és vezetőjeként kell boldogulnunk, és felküzdenünk magunkat a ranglétrán egészen a Hansa-szövetség vezetőjévé. Céljainkat leggyorsabban okos, politikai intrikákkal fűszerezett kereskedelmi húzásokkal érhetjük el bejárva (behajózva) azt a 24 kisebb-nagyobb várost, melyek valamikor a Hansa-szövetség gerincét képezték. A rengeteg szám- és statisztikai adat elsőre kicsit riasztónak hat, de ez magától értetődő velejárója az ilyen stílusú játékoknak. Szerencsére a kezelést ennek ellenére nem bonyolították túl, néhány, a játékkal eltöltött óra után akrobatikus ügyességgel fogunk navigálni a különböző számhalmazok között. Hatalmas pozitívum, hogy soha nem éreztem azt, hogy a játék megkötné a kezem, ami a designerek első osztályú munkáját dicséri.

Schiff ahoy! Minél nagyobb mértékben űzzük majd az ipart, annál inkább fogjuk szűknek érezni éppen aktuális lehetőségeinket. Szerencsére a kereskedelem mellett az épületek építése és a flotta fejlesztése esetében is szabad kezet kapunk, kapkodni azonban nem érdemes, mivel az első hónapokban könnyen túlköltekezhetjük magunkat, aztán meg csak győzzük fizetni a kamatokat. Első látásra jónak tűnő üzletek könnyen a vesztünket okozhatják, ha nem járunk el eléggé körültekintően - első nagy krachomat annak köszönhettem, hogy nem számoltam a szállítással a tengeren eltöltött idővel, így mire odaértem az egyébként élelmiszerhiánnyal küzdő Gdanksba, a város már feltöltötte készletét, én meg önthettem a tengerbe az egész rakományt... Hatalmi törekvéseinket persze nem mindenki fogja jó szemmel nézni, ezért nem árt mind a hajóinkat, mind az általunk vezetett városokat megfelelő védelemmel ellátni - a játék elején, amikor még kevés hajó fölött rendelkezünk, és azok is gyengén felszereltek, érdemesebb konvojokba verődve hajózni, mert a kalóztámadások - akárcsak az akkori valóságban - mindennaposak.

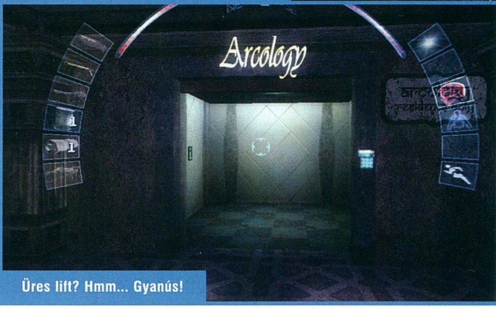
Vitorlát bonts! A Patrician III üde színfolt a mai, felgyorsult tempójú világ hasonlóan felgyorsult felfogásban készült játékai között. Tudom, a grafika terén nem versenyezhet a mai háromdés csodákkal, de aki hosszabb távú, ám nyugodtabb sodrású és tartalmas szórakozásra vágyik, az próbálja ki, nem hiszem, hogy csalódni fog.

Hunor





Alex D, a főhősnő. Néha azért pislog is.

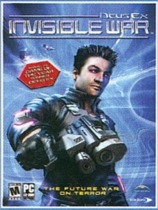


Üres lift? Hmm... Gyanús!

DEUS EX: INVISIBLE WAR

INFOBOX

Kategória: fps - rpg • **Kiadó:** Eidos Interactive • **Fejlesztő:** Ion Storm • **Web:** www.deusex2.com



- 3 befejezés
- Rengeteg NPC
- 10-13 óra játékidő

Aréna:

Deus Ex 92%



System Shock 2 95%



Omicron 78%



Még kissé kábult vagyok a hétvégi folyamatos játéktól, de szerencsére időben sikerült eljutnom a Deus Ex 2 végére. Hajam ugyan már nincs, az egyik arcizmom pedig önálló életet él furcsa grimaszokat kölcsönözve véletlenszerű időközönként ábrázatomnak. Vasárnap éjjel van, az újság 97%-a levilágítva. Bent süppedek a szerkesztőségben, Balassa Timi székében, és zavaros szemekkel bámulom a monitort. Hunor valami istentelen muzsikát hallgat, Mocsy pedig az utolsó finomításokat végzi a KOTOR cikken, én meg próbálom papírra vetni, mit is érzek a játékkal kapcsolatban, melyet évek óta százezrek vártak mérhetetlen áhítattal. Csalódás, vagy sem?

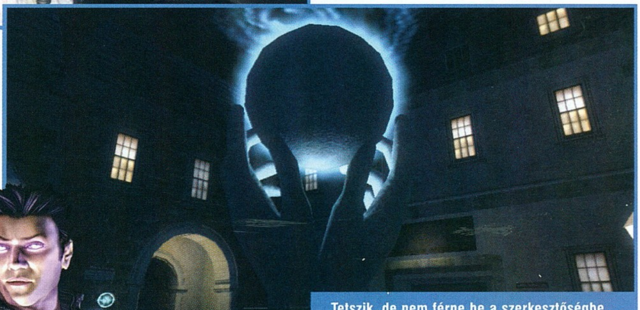
Először is... A Deus Ex 2 nem mindennapi játék. Több okból sem, hiszen az első rész minden volt, csak szokványos FPS-nek nevezhető stuff nem. Sokan lehurrogták első körben, mivel nem volt pörgős, nem fröcsögött a vér és különben is. Szidták a karakterrel való pepecselést és a lopakodást is. Aztán második nekifutásra, mikor már időt is szenteltek a játékra, lassan, de biztosan megváltozott a véleményük. Én is ezek közé az egyorrúak közé tartoztam, elsőre az első epizód nagyon nem tetszett, de ahogy haladtam előre a történetben, úgy szippantott be egyre jobban a játék. Déjá vu. Persze korántsem számítok akkora rajongónak, mint mondjuk PPéter vagy SakmaN, ennek ellenére ők egyéb nemű elfoglaltságuk miatt (értsd: mindketten bébijük puha testrészeit masszázsolgatják, és örülnek, hogy nem kell vasárnap éjjel, pár órával a lapleadás előtt cikket írniuk egy játékról, melyre valóban csak 72 órájuk volt) nem írták meg helyettem a cikket.

Talán pont ezért látom másként (szeretném azt hinni, hogy objektívebben) a Deus Ex 2 előnyeit és hiányosságait. A cikkben nem szeretném sem felisteníteni, sem pedig lehúzni a sportszelettároló eszközön a játékot, csupán elmesélni, hogy milyenek a benyomásaim róla. Az elvárások nagyon nagyok voltak, hiszen nem minden nap esik be olyan RPG-FPS, amelyik a hangulatra és a történetre épít elsősorban, nem pedig a „kampót a végbélbe" irányvonalra.

A történet. A főmenü és bevezető animáció, melyet követően már csak az outro előre renderelt animáció, kellőképp megadja a hangulatot az adrenalinnal töltött továbblépéshez. Pont megfelelően zavaros és pörgős ahhoz, hogy az ártatlan játékos hirtelen azt se tudja, melyik kezébe fogja az egeret.

Leegyszerűsítve a remek intro képsorait, a sztori 2072-ben játszódik, 20 évvel a Deus Ex és a nagy világégés után. (Melyhez szeretett JC Dentonunknak ugye nagyon sok köze volt.) Egy terrorista úgy gondolja, hogy valamilyen megfontolásból (mely persze később világossá válik) brutálisan komoly nanite detonációval megsemmisíti a Tarsus akadémia chicagói épületét. Ezen a helyen vesz részt évek óta megfigyelés alatt Alex D. is, aki a játék főhőse lesz. Alex szeren-





Tetszik, de nem férne be a szerkesztőségbe...

csésen megússza tanonctársa, Billie Adams és Dr. Nassif segítségével a katasztrófát, majd biztonságban landolnak a seattle-i Tarsus akadémián, mely még sértetlen.

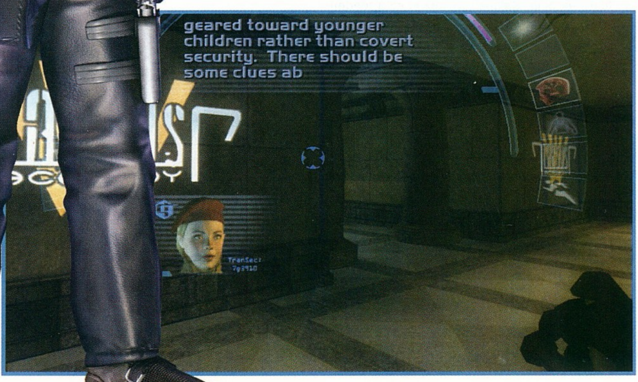
„Sikeres játék lesz a Deus Ex 2.... Xbox-on."



Itt kapja meg a gémer az irányítást a tökéletesen minimalista karaktergenerálás után. (Nő/férfi és 4 arctónus) Értelemszerűen a szinkronhang és a modell kinézete a választott nemnek megfelelően alakul. Én a hölgyversenyzőt részesítettem előnyben, ki-ki tegyen ízlésének megfelelően. Nem lesz okotok a panaszra, a történet több, mint remek. Feltűnnek majd korábban megismert karakterek, több olyan faj és lény is visszatér a Deus Ex jól ismert világából, akiket korábban már megkedveltetek vagy éppen kerültetek. Anélkül, hogy sokat elárulnék a Deus Ex 2 legnagyobb húzóerejéből, a történetből, megemlítem, hogy nem lesz hiány filozofikus mélységű sci-fi tartalomból és végletekig csavart köpönyegforgatásból. Több befejezéssel számoljatok ebben a részben is, a végkifejlet ismét kizárólag a Ti döntéseitektől függ.

Döntésszabadság. Apropó döntések. Ha volt valami, ami miatt számtalanszor visszaültem az első rész elé, az a végtelennek tűnő lehetőségek tárháza volt. Nem én vagyok az egyedüli szerintem, aki legalább olyan szintű szabadságot és problémamegoldást szeretett volna viszontlátni az utódban, mint amilyen kisebb testvérében szerepelt. Az utód végeredménye pechemre nem lett oly kielégítő, mint amilyenre vágytam. Az egész játékváz sokkal lineárisabbnak tűnik, mint vártam. A döntések ugyan nagy szerepet kapnak abban, hogy a Deus Ex 2 hárompólusú világában (WTO, Order, Templar) éppen melyik oldalra állunk, mégis lépésről lépésre érezni, hogy a játékos pórázon van. A legegyszerűbben úgy tudjátok elképzelni, hogy vesztek egy nagy dobozt, amely éppen az aktuális pálya. Egy bejárata és egy kijárata van. A két végpontot ugyan nagyon sok útvonal köti össze, mégis ezek az ösvények valamilyen szinten csak bizonyos sorrendben járhatók végig. Ha egy kulcsszereplő X összeget kér a szolgálataiért, akkor igenis végig kell csinálni a 3 mellékküldetést, hogy megfelelő mennyiségű tőke álljon Alex rendelkezésére a csóva lékenyerezésére. A másik bosszantó érzés a pályatervezésből fakadó bezártsági érzés. Nem láttam még játékot, amelyikben ilyen kis területeken engednek csak mozogni. Rendben van, hogy elsődlegesen Xboxra készült, de könyörgöm, miért kell minden harmadik ajtó után félperces töltést végigülni, mikor az egész pályaszakasz két emeletből és egy pincéből áll?

Grafika. Sajnos már a játék legelején adódnak kisebb-nagyobb negatívumok, melyek rontják a fogyaszthatóság mértékét. Először is lesüt a textúrákról és a pályatervezésről, hogy az Ion Stormnál konzolos játékként kezelték a projektet, (mosott textúrák hevernek minden tárgyon, a motor vérlázítóan alacsony képfrissítési értéket produkál még felettébb erős gépeken is stb.) ráadásul a





Gyere cicus, csak Te meg én!



Csatornai bűzborz akcióban

beígért Havok fizikai egység is olyan élettelenül dolgozik, hogy sírni támadt kedvem. Ne ijedjetek meg, ennyire azért nem vészes a helyzet, csak annyira felspannolták a reklámkampány alatt a játékosokat a jobbnál-jobb képekkel (utólag már biztos vagyok benne, hogy utóretusált, nagyobb textúrákat használó darabokkal), hogy már a demó megjelenésekor beindult a vészcsengőm, hogy itt valami súlyosan el lesz szúrva. Ion Storm lévén a Dark engine akkor is érződik a Deus Ex 2 motorján, ha teljesen újraírták azt. A System Shock 2 esetében még jó volt, de az már jócskán aggastyán szoftver, ideje lett volna teljesen új motort írni.

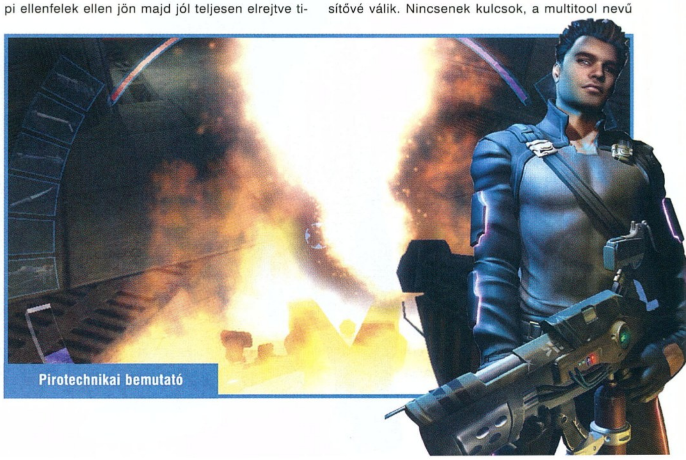
A fények és az árnyékok meglepően jók. Ha a Thief 3 hasonlóként viselkedik majd a fényforrások és az akadályok terén, akkor nem lesz vele semmi baj. Itt viszont gyakorlatilag nincs rá szükség, mert annyira leegyszerűsítették a játékmenetet, hogy csak na. Hiába a sok tereptárgy és az osonás képessége, sokkal jobban jártok, ha odamentek az amúgy is nagyon buta ellenfelekhez, és lelövitek őket. Sajnos úgy néz ki ez a tendencia manapság, hogy a fejlesztők azt hiszik, hogy szerencsétlen játékosok nem képesek megbirkózni az összetettebb programokkal. A konzolosodás miatt bekövetkezett egyszerűsödés nem csak a grafikát érintette, hanem az irányítást és a karakterfejlődést is.

„Alex D. remek karakter, érdemes vele megvívni a jövő nagyhatalmainak láthatatlan háborúját.“

Karakterfejlődés, irányítás, fegyverek. Képletesen értve, de muszáj leszek azt a kifejezést használni, hogy kiherélték a Deus Exet, mint irigy nővérke az öccsét. Az RPG elem egyszerűen anynyi a játékban, hogy 6 darab nanotechnológiai egységet cuppanthattok testetekbe, amelyek hangzatos BIOMOD névre hallgatnak. A zsíros jutalomképességek csakis BIOMOD termoszokkal zsebelhetők be, de vigyázzatok, nem nőnek minden bokorban! Ezek a termoszok nagyban változtatják képességeiteket, a gyors futástól kezdve a hangtalan lépéseken át az éjjellátásig. Mind a hat helyre 3 darab közül szemezgethettek, tehát öszszesen 18 áll majd rendelkezésetekre. (Azok másod-harmadszintű változataival egyetemben.) Ha egyszer kiválasztottatok egy fejlesztést, azt többet nem érdemes lecserélnetek másikra. Mindenképp javaslom a Thermal Maskingot, amely a gépi ellenfelek ellen jön majd jól teljesen elrejtve titeket szenzoraik elől. A játék tetemes hányadában találkoztok majd mechanikus ellenfelekkel, így érdemes erre gyúrnotok.

A kezelőfelület a sokat szidott kör alakú elven alapuló, sávos elrendezéssel bíró csoda, amelyik Boxon biztos kézre áll, de PC-n csak kisebb gyakorlással sajátítható el rendesen. Többször előfordult, hogy megszorult helyzetben a sniperpuska előkapása helyett nagy ívben ledobtam azt az emeletről. Load game. Alex hátizsákja nem különösebben méretes, kevéske cuccot cipelhet csak magával, tulajdonképpen 12 tárgy és fegyver lehet nála összesen. Nem túl nagy szatyor.
A fegyvermódosítás is megmaradt. Jó pár alkalmatok lesz kedvenc csúzlitokat halkabbá, nagyobbat pukkanóvá, gyorsabban pöcörgővé tennetek. Ezt szintén a hátizsákotokban turkálva tehetitek meg.

Felfedezési gyakorlat első lecke, a helyszínek. Eleinte még izgalmas, hogy szellőzőrendszerekben kerülő úton is meg lehet közelíteni célszemélyeket, szobákat vagy eszközöket, pár óra után a folyamatos térdelés mégis rettentő idegesítővé válik. Nincsenek kulcsok, a multitool nevű



Pirotechnikai bemutató





Nicolette DuClaire + szilikon

eszköz van helyettük, amelyet már ismernek azok, akik játszottak az első résszel. Ezzel gyakorlatilag bármilyen ajtót ki lehet nyitni. Minél fontosabb egy ajtó, annál több multitoolt kell felhasználni a kinyitásához. Jól gondoljátok, elsősorban ezeket a kütyüket vadászva telik a játékidő. Itt gondolták azt a fejlesztők, hogy azért az nem is annyira jó, ha a játékos csak ettől a narancssárgán zizegő eszköztől függne, így előálltak a fent említett szellőzőrendszeres megoldással. Ne búsuljatok, ha zárt ajtót láttok, nézzetek fél méterrel odébb, biztosan találtok egy szellőzőaknát. Ezen keresztül lassabban, de eljuthattok célállomásotokra.

Nem csak Seattle-ben fogtok zárakat átkozni, hanem eljuttok a világ számos pontjára majd, amelyek mind nagy pályaegységeket jelentenek, rengeteg alküldetéssel. Egyiptom, Németország, nincs megállás, még Gordon Freeman is megirigyelhetné Alex egy-egy teleportba ugrását.

„Nem lesz hiány filozofikus mélységű sci-fi tartalomból és végletekig csavart köpönyegforgatásból.“

Benyomások, lévén az összhatás a lényeg.

A Deus Ex csapat több innovatív megoldást is mutat, de ezek inkább használható ötletek kölcsönvételében merülnek ki. NG Resonance, az elektronikus kioszkbeli táncos lány, aki a legszimpatikusabb gépi NPC karakter az egész játékban, például temérdek információt tartalmaz, és mindig öröm volt csevegni vele. A medikitek, a javító robotok, a szóda- és sütiautomaták már szintén kitalált megoldások. Azt hiszem, nem titok már számotokra, hogy a System Shock 2 közel áll a szívemhez, és azt is örömmel tapasztaltam, hogy nagy százalékban visszakaptam belőle a Deus Ex 2-ben is, mégis hiányzik valami. Sokkal jobb játék lehetett volna ez, ha egy kicsit jobban odafigyelnek az eredetiségre.

A szinkronhangok nagyszerűek, a zenei aláfestés pedig több, mint elegendő a hangulat további mélyítéséhez. De ezekkel nincs is baj, sokkal inkább a részegységek kapcsolatával és a kivitelezéssel.

Őszintén szólva (tényleg őszintén, nem csak púder) a sok negatív felhang ellenére a játék tetszett. Kicsit morcos vagyok, hogy nem merülhettem bele annyira a részletekbe, mint szerettem volna, lévén a Deus Ex 2 nem az a játék, amelyet 72 óra alatt, emberi mennyiségű kaki-pisicsokinyuszi mellett ki lehet ismerni, és ami még fontosabb, élvezni lehet. Az összbenyomásom az, hogy aki túlteszi magát a korántsem 2003-as színvonalú grafikán, és nem szeretne az első résszel tökéletesen megegyező utódot kapni, az kedvelni fogja a második részt is. Warren Spector keze érződik a terméken, sikeres játék lesz, de véleményem szerint csak Xboxon, mivel azon a platformon ritkábbak az RPG-FPS játékok. Főleg, ha Deus Ex 2 kaliberű mélységgel és lehetőségekkel rendelkeznek.

Alex Dento... akarom mondani Alex remek karakter, érdemes vele megvívni a jövő nagyhatalmainak láthatatlan háborúját.

-=Flatline=-



Lehet, hogy vak vagyok, de nagy a szerszámom!

Pro: Sötét hangulat, küzdelem a történetért, hangok

HANGULAT	23	25	GÉPIGÉNY: PIV 2000, 128 MB RAM, 1.3 GB HDD
JÁTSZHATÓSÁG	21	25	
EREDETISÉG	06	10	ÖSSZESEN
GRAFIKA	12	20	80%
AUDIO	09	10	
ÉLETTARTAM	09	10	

Kontra: Lassan felpörgő események, nagy HW igény, rengeteg butítás





Malacom van!

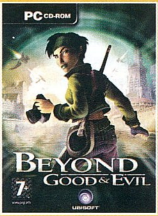


Ptore...ptera...ptari.....izé.... Pterolemax....

BEYOND GOOD AND EVIL

INFOBOX

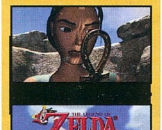
Kategória: Akció • **Kiadó:** Ubisoft • **Fejlesztő:** Ubisoft Paris • **Web:** www.beyondgoodevil.com



- Francia mentalitás
- 20 óra tiszta játékidő
- PC-s ZELDA

ARÉNA:

Tomb Raider IV 87%









Első ránézésre nem is olyan nagy durranás, hiszen egyszerű nézdahátam akció-kalandjátéknak tűnik. Számomra az első benyomás kissé más volt, ugyanis tudnotok kell, hogy nemrég éltem át életem egyik legmeghatározóbb játékélményét, sajnos nem PC-n, hanem konzolon. A Zelda: Wind Waker epizód minden egyes percét (a körülbelül 40 óra tiszta játékidőből) élveztem, és július óta, mióta lenyomtam, hiányzik egy hasonló stílusú játék, amellyel egyszerűen jó játszani. Tehát az első benyomásom az volt, mikor megláttam még anno az első fotókat a Beyond Good and Evilről, hogy remek Zelda klón lesz belőle, szerencsére PC-n is, nem csak konzolokon. (Nem hiába emelték ki a BGE hirdetéseiben, hogy számos rangos külföldi szakmai testvérlap egyenesen a legjobbnak nevezte a Zelda: Wind Waker után, ha nem jobbnak. Ez mindenképpen nagyképűnek hangzott, és én is fenntartásokkal kezeltem.) Lássuk, hogy a Ubisoft montpellier-i stúdiója és az egész projekt mögötti megazseni 26 éves agy, Michel Ancel francia játékdizájner 3 éves munkája megérte-e a várakozást.

A történet. A történet főhősnője (eleve plusz pont, hogy dudoros élőlény!) Jade, 22 éves fotóriporter, akit egy Pey'j nevű rőfimalac nevel kiskora óta, mert árva lányka szegénykém. Pey'j nagybácsi igazi öreg motoros, mindenhez értő, ugyanakkor harcias modorral rendelkező sertés. Szereti Jade bébit, vigyáz rá, mint saját lányára. Egy világítótoronyban tengetik életüket, a Hillys bolygó egyetlen óceánjának kellős közepén, ahol nap, mint nap szembesülnek a DomZ faj támadásaival, akik az univerzumban terjeszkedve, bolygóról bolygóra járva próbálják átvenni az irányítást, ahol csak tudják. Hivatalosan az Alpha Sections nevű elitkommandós csoport felel a DomZ támadások visszaverésére, de napról napra gyengébben látják el a feladatukat.

A játékos az első pillanatban megkedveli az egész világot, melyben a furmányos sztori játszódik, Jade pedig egyenesen tökéletes főhősnő. Lara Croft (már a hatodik bőrébe bújva) csak álmodhatott volna ennyire innovatív játék-



menetről, melyet a BG&E csípőből nyújt. Az egeret markolászó gémer folyamatosan pörgős kalandfilmben érzi magát, melyben olyan mértékű szabadságot adnak az amúgy teljesen lineáris történet mellé, hogy beleborzong az ember. Az első másfél óra játék után már ismervén a főbb szereplőket, a feje tetejére áll az egész, és egy ártatlannak látszó oknyomozó riport feladat teljesítése után Jade beáll az IRIS NETWORK szervezethez, akik az egész DomZ - Alpha Section viszony leleplezésén fáradoznak. Lassan mind a játékos, mind Jade rájön, hogy valóban óriási összeesküvés van a háttérben, úgyhogy azonnal le kell leplezni a csalókat, és minél jobban nemzőszerven rúgni az idegeneket, hogy takarodjanak csak oda, ahonnan jöttek. Mindezt Jade igyekszik majd megtenni, aki a történet végére az egyik legvonzóbb, legjobb stílussal, legkomolyabb mozgással rendelkező főhősnővé növi ki magát. Az E3-on bemutatott Jade modell még nem ez a sirályul zöld változat volt, a játék befejezte után maga Michel Ancel döntött úgy , hogy egy hétvége alatt átdolgozza a modellt. A következő héten mindenki megrémülve tapasztalta, hogy az épp aranylemezre kerülő játékban a vezérkarakter másként néz ki, mint addig. A mester döntése ismét helytálló volt, az új Jade sokkal tapasztaltabbnak tűnik, sokkal vagányabb, és kevesebb a hajlakk is, ami szintén pozitívum. Meg kell jegyeznem, hogy a körülbelül 10 órás játékmenet olyan szinten elvarázsolja a játékost, hogy teljesen elfeledkezik mindenről, ami körülötte zajlik, csakis Jade-del és az épp neki segédkező társsal foglalkozik. Utoljára (PC-n) a Little Big Adventure című játékban nőtt ennyire a szívemhez minden karakter, meglepő, hogy az is francia fejlesztés volt? Lassan nem csodálkozom semmin, ha róluk van szó.

Grafika, hangok, irányítás. Multiplatform játék lévén a grafika nem annyira kimagasló, mint lehetne mondjuk egy „only PC" gáma esetében, de nem hagy kívánnivalót maga után, az egész gyakorlatilag interaktív kalandfilm, melynek minőségi kivitelezése sajnos egyre ritkább a játékiparban. Az interjúban olvashatjátok, hogy rizikós ilyen és





Most mit, hova dugjak?

Michel Ancel interjú



Mi késztetett arra, hogy válts, és a Rayman 1-2 után egy sokkal nagyobb volumenű játék fejlesztésébe vágd a fejszéd?

- Az ember öregszik. Huszonhat éves vagyok, teljesen másként gondolkodom már, mint húszévesen. Szerettem volna egy sokkal nagyobb kihívást, de nem akartam filmet rendezni, mint más dizájner tenné ilyen esetben, mert én bízom a játékipar hatásában az emberekre.

Sokan úgy vélik, hogy a francia fejlesztők másként állnak hozzá a játékfejlesztéshez. Gondoljunk csak Erich Chahira, az Adeline szoftverházra, akik mind meglepően újszerű és kreatív játékokkal látták el a piacot korábban.

Nem hinném, hogy bármiben is tehetségesebbek lennénk, mint egy-egy tengerentúli fejlesztő. Azonban a kiadóink között óriási különbségek vannak néha. Vegyük például a Ubisoftot, amely még mindig sokkal nyíltabban áll hozzá egy-egy szokatlan projekt finanszírozásához, mint mondjuk az Electronic Arts. Addig jó, amíg ez így van, szükség van kiadókra, amelyek kiállnak a termékeikért, és nem csak a futószalagos gyártást favorizálják mondanivaló és ötlet nélküli játékokban.

A Beyond Good and Evil miben más, mint egy másik 3rd person kalandjáték? Esetleg több benne a mondanivaló?

Rátapintottál a lényegre, hisz Jade-nek nincsenek szokványos értelemben vett fegyverei. Van egy fényképezőgépe, amelynek segítségével ki szeretné deríteni, hogy mi okozza a háborút, mely sanyargatja a körülötte élők, a számára fontos személyek és élőlények sorsát. Nem kívántunk semmilyen terrorizmussal, vagy ma aktív háborúval párhuzamot vonni, csupán egy teljesen sci-fi kalandtörténet alapjait alkottuk meg, amely néhol kísértetiesen valósághűnek hathat.

Mire vagy különösen büszke a játékkal kapcsolatban?

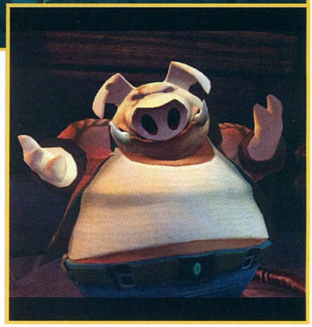
Arra, hogy rengeteg részletet rejtettünk bele. A játékos eldöntheti, hogy kizárólag a történettel akar foglalkozni, és végigrohan rajta, vagy figyel a részletekre, amivel még maradandóbb élményt okoz magának. Ez olyan történet, amelyet érdemes elmesélni, érdemes átélni. Amint kész lettünk a játékkal, egyből elfogott az érzés, amely a Rayman 1 és 2 után is, hogy még mindig lehetett volna sokkal jobb, sokkal élvezetesebb. Remélem, lesz alkalmam elkészíteni a második részt. Ez kizárólag attól függ, hogy a BG&E milyen fogadtatásban részesül a nagyközönség részéről.

ehhez hasonló játékokat fejleszteni a kiadók szerint. Hogy miért, az rejtély, hiszen totál nyerők szerintem.

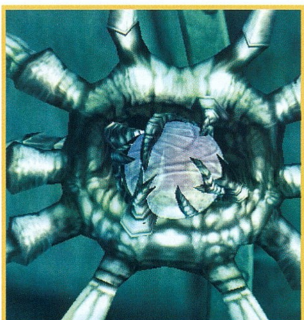
A szereplők remekül animáltak, az érzelmeik vizuális megjelenítése is páratlan, Jade főleg, mivel tud mosolyogni, kacsintani, szomorkás arcot, meg mindenféle arcot vágni. Nem csupán a karakterek, hanem a játékos is igen komoly emocionális töltetnek van kitéve. A játék negyedénél pl. egyszer csak elrabolják Pey'j-t, akivel a játékos már majd 3-4 órája küzdött, a legkülönfélébb rosszarcú lények ellen. Azonnal hiányérzet támad minden állatbarát szívében. Michel Ancel maga jegyezte meg, hogy direkt csinálták, hogy érzelmeket váltsanak ki a játékosokból Azt akarta, hogy kiáltsanak fel: „Hova tűnt az a mocskos disznó, egészen idáig babusgattam, enni adtam neki, puszilgattam, nehogy már lenyúlják, HÉ!" Bejött. Érzelmekben a sztori során tehát nincs hiány, de ne a szokásos, metrón olvasgatható folytatásos füzetecskék színvonalára gondoljatok, hanem kamera-beállítások, egyedi karakter-megnyilvánulások özönére, lassításokra stb. Páratlan. Mocsynak anno hónapokig kellett minden este telefonálnom, hogy nézze már meg a Zeldát, mert annyira jó. Mindig vonakodott, de beadta a derekát egy idő után, akkor nem is láttuk egy hétig. Ugyanez lesz a helyzet a BG&E-vel is, biztos vagyok benne.

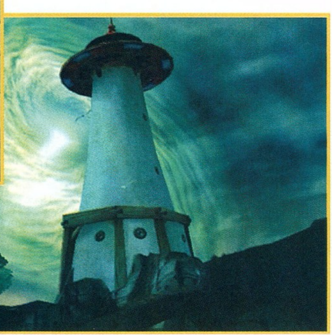
A zenéért Cristophe Heral a felelős. Übertápos! Már a hivatalos honlapon is belehallgatást nyerhetnek fülszőrszálaitok abba, hogy miként is kell olyan dallamot komponálni, amely tökéletesen illeszkedik egy 2145-ben játszódó kalandjátékhoz, melyet aztán metrón, villamoson, buszon, ekhós szekéren, akárhol dúdolgatva hülyének nézik az embert. Gyakorlatilag egy fő motívumot változtatnak végig a fontosabb jelenetekben, pont úgy, mint a Metal Gear Solid sorozat esetében. Bevett szokás a nagy költségvetésű játékok esetében, mégis nagyon kevés érdemleges alkotás gördül le a szintetizátorokról. Ez éppen nem ezek közé tartozik, mert ez harap, akár a zenére, akár a hanghatásokra gondolok. A szinkronhangok egyenesen tökéletesek. Ne nevessetek, nem ettem semmi mérgezőt, és Mocsyék sem koppintottak a fejemre (még csak az kéne), hogy értékeljek magasabb pontszámmal. Az a helyzet, hogy ez a játék tényleg ennyire jó lett, megérdemli a kizárólag pozitív értékelést.





Az irányítás meglepően egyszerű lett; ahhoz képest, hogy a konzolos játékok általában csak gamepaddel élvezhetők. Jelen esetben szerencsére nem ez a helyzet, az egér és a billentyűk tulajdonképpen hátrány nélkül megoldanak minden feladatot (ha nem még egyszerűbben), mint az irányítók. A menürendszer, az összegyűjtött tárgyak vizsgálata, a gyöngyök, a lefotózott állatok és egyéb cuclik elrendezése átgondolt, nem zavaró a legkisebb mértékig sem. Jade hűséges számítógép-dobozkája (melyet az oldalán visel) Secundo névre hallgat, minden újonnan talált tárgyat bedigitalizál és információval lát el, így nem marad le senki semmilyen piciny részletről sem. Secundo szerepe csak a játék elején nagy, utána sajnos alig jelenik meg, pedig hihetetlen AI, a spanyol vérével és beszédstílusával. A harcokat egyféleképpen, a Dai Jo bottal lehet tolni, még csak elő sem kell venni, Jade automatikusan kezébe helyezi (a botot), ha ellenfelet lát.





Összegzés. Mit is írjak még, hogy megpróbáljalak rávenni titeket, hogy adjatok egy esélyt Jadenek és lebilincselő kalandjának, mint azt, hogy számomra a Beyond Good And Evil az év egyik dobogós játéka. Félek, hogy idén már semmi sem taszítja le a trónról, de nem is baj, így szurkolhatok annak, hogy a játék sikeres legyen, és Michel Ancel úgy döntsön, hogy elkészíti a második részt, melyen már most dolgoznak koncepció szintjén. Egy multiverzumos, sokkal nagyobb történetet kaphatunk majd, mely nem csak 10 órán át szórakoztat, hanem akár hetekig is. A játék közel hibátlan, persze sokan vannak, akik nem kedvelik az effajta stílust gyerekesnek ható képi világa miatt. Akinek megtetszett, ne habozzon, vegye meg! (Hallod Mocsy? Te se hagyd ki!)

-=Flatline=-

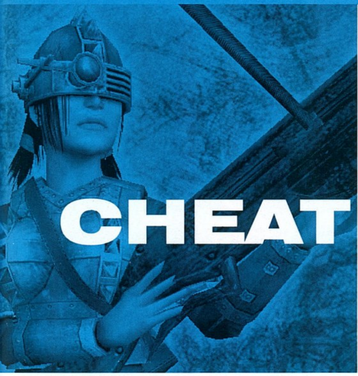
Pro: Lenyűgöző játékmenet, filmszerű játékélmény

HANGULAT	24	25
JÁTSZHATÓSÁG	25	25
EREDETISÉG	09	10
GRAFIKA	19	20
AUDIO	10	10
ÉLETTARTAM	10	10

GÉPIGÉNY
PIII 500, 128 MB RAM, 1.2 GB HDD,

ÖSSZESEN 97%

Kontra: Rövid tiszta játékidő



Apocalyptica

A konzolt nyissuk meg játék közben a ~ billentyűvel. Írjuk be az „exodus **15:3**" sort, amely bekapcsolja a csalások lehetőségét.

A következő kódokat szintén a konzolon kell megadni:

god 1/0	sérthetetlenség be/ki
fly 1/0	repülés be/ki
nextlevel	ugrás a következő szintre
changecharacter	karakter cseréje
botcombat	bot irányítása
listplayers	aktív játékosok listája
addbot	új bot
playmovie n	a megadott videó lejátszása
getres	a jelenlegi felbontás lekérdezése
setres	felbontás beállítása
list	további parancsok listája

Contract Jack

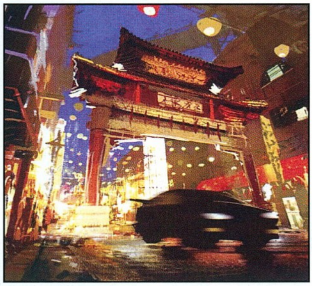
A kódok elfogadásához a játéknak beszéd-módban kell lennie, amit eredetileg a T billentyű kapcsol be. Csak így fogadja el a csalásokat, melyek a következők:

ammo	lőszerfeltöltés
god	sérthetetlenség
guns	fegyverarzenál



Lord of the Rings: The Return of the King

Aragorn titkos, dúnadán hagyományokat követő négyszeres csapása bekapcsolható, ha leállítjuk a játékot (pause), és beírjuk a következő számokat: **8, 7, 6, 9.**



Need for Speed: Underground

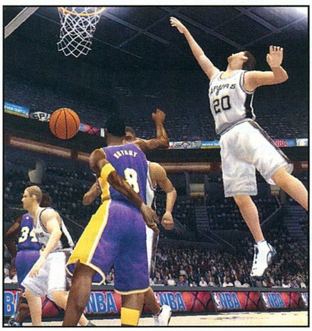
Indítsuk el a játékot a szokásos módon, de mielőtt bármit tennénk, a következőket hajtsuk végre:

- Lépjünk a főmenübe,
- lépjünk a Statistics almenübe,
- lépjünk vissza (Delete),
- írjuk be valamelyik kódot.

gimmesomecircuits	körpályák
gimmesomesprints	gyorsasági körpályák
gimmeppablo	Petey Pablo
gotcharobzombie	Rob Zombie
havyamystikal	Mystikal
needmylostprophets	Lost Prophets

Kocsik engedélyezéséhez pedig a következő kódokat használhatjuk:

119focus, 893neon, 899eclipse, 371impreza, 222lancer, 922sentra, 667tiburon, 334mygolf, 777rx7, 350350z, 111skyline, 221miata, 2000s2000, 889civic, 228supra, 342integra, 239celica, 973rsx777



NBA Live 2004

Mindenféle különleges jutalmakat kapunk, ha gépünkön másik EA Sports játék mentése is található.

Knights of the Old Republic

A játék mappájában keressük meg, és szerkesszük az swkotor.ini nevű fájlt. A [Game Options] fejezet alatt írjunk egy új sorba az „**EnableCheats=1**" szöveget. Játék közben a ' billentyűvel nyissuk meg a konzolt, ahol a következő kódokkal lehet csalni (x egy számérték 10-től 999-ig):

heal	gyógyít

A képességek megváltoztatásához:

setcomputeruse (x), setdemolitions (x), setstealth (x), setawareness (x), setpersuade (x), setrepair (x), setsecurity (x), setstrength (x), setdexterity (x), setconstitution (x), setintelligence (x), setwisdom (x), setcharisma (x)

addexp (x)	tapasztalati pontokat növeli
invulnerability	sérthetetlenség
restartminigame	minigame újraindítása
addlightside (x)	közelítés a világos oldalhoz
adddarkside (x)	közelítés a sötét oldalhoz
revealmap	térkép felfedése
givecredits (x)	anyagi javak
giveitem (tárgy neve)	tárgy beszerzése
dancedancemalak	



Silent Storm

A játék mappájában találhatunk három fontos fájlt config.cfg, autoexec.cfg és input.cfg néven. A játék maga is ezeket írja át, amikor valamilyen beállítást megváltoztatunk. Készítsünk ezekről biztonsági másolatot.

A játék sebességén lehet csiszolni néhány gyengébb videovezérlő esetén, ha a config.cfg fájlban a következő értékekre javítjuk ki az ott lévő sorokat:

setvar gfx_noxipelshaders=1.00
setvar gfx_swvertexprocess=1.00

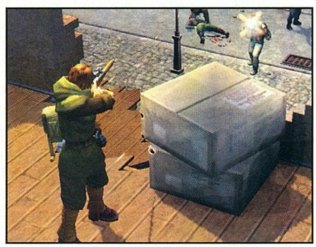
A nézőpontnak sokkal szabadabb teret adhatunk az autoexec.cfg fájl következő beállításaival:

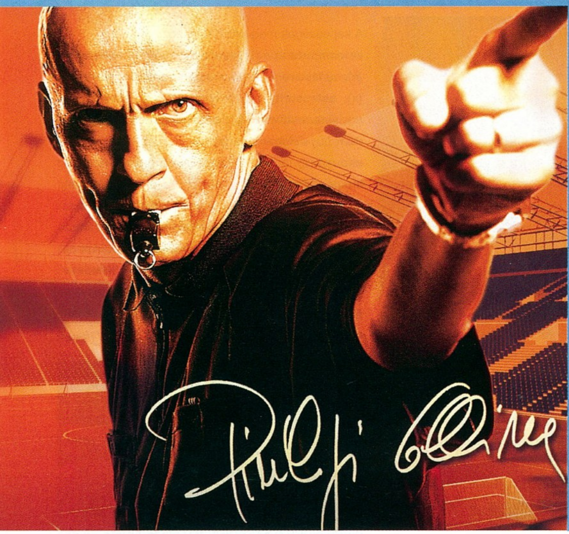
mission_camera_limits 35 10 65 -1.35 -0.75
mission_camera_softlimits 35 18 50 -1.4 -0.7

Csaláshoz nagyon jól működik a Halál Kattintása nevű misztikus csodafegyver. Az input.cfg fájl első szakaszához kell a következő új sort hozzáadni:

bind click_of_death 'F1'

Ha így teszünk, akkor a mutatót egy látható ellenségre helyezve, az F1 billentyűvel megfoszthatjuk életétől.



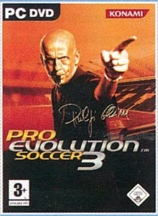




PRO EVOLUTION SOCCER 3

INFOBOX

Kategória: sport • **Kiadó:** Konami • **Fejlesztő:** KCET • **Web:** www.pes3.net



- Futball szimuláció
- Shop mód
- Csapat menedzselés

Aréna:


FIFA 2004 80%


ISS3 62%



Ifjabb Kotoróczky Dezső végigfutott a jobbszélen. Senkinek sem tűnt fel, mire készül. Az elszántság tüze lángolt szemében, hiszen már több ezerszer lejátszotta magában az elkövetkező másodpercek eseményeit. És most végre itt van a pillanat, melyre annyira vágyott. Végre, mindenki csak rá összpontosít. A külvilág zajai megszűntek Dezső számára. Nem hallotta a több ezres tömeg fülsiketítő őrjöngését, nem hallotta az ellenfél védőjátékosának durva megjegyzéseit az anyjára vonatkozóan. Csak a belső hangra figyelt, mely már gyerekkora óta ott duruzsolt a fülében. „Rohanj Dezső, rohanj. Megcsinálod!"
Az idő megállni látszott... Dezső kedvenc biciklicselével áthaladt a védők utolsó vonalán, és jobb lábbal, hihetetlen erővel a kapu felé csavarta a labdát. A kapus a földtől elrugaszkodva, a levegőben már nem tudott irányt változtatni. Tompa, az önfeledt örömtől megvadult tömeg számára hallhatatlan puffanással landolt a földön. A többi már sporttörténelem. És ezt a fejezetet a Csoffadt Baglyok csodacsatára, ifjabb Kotoróczky Dezső írta...

KÉNE, MI? KONAMI! PC-s körökben nem dívik az egekig magasztalni a konzolos játékokat. Ennek alapvetően abban látom az okát, hogy nem mindenkinek adatott meg, hogy egyszerre legyen boldog tulajdonosa egy szuper hájend píszínek és egy nextdzsenerésön konzolnak. Így a számítógép klaviatúráját nyomkodó társadalmi rétegek és a konzolkontrollert hergelők is rengeteg, jobbnál jobb játékról lemaradtak. Az utóbbi idők eseményei, vagyis a PC-s piacra tonnaszám portolt PS2 és XBOX játékok azonban más irányba kezdik terelni a játékrajongók ízlésvilágát. Egyre több ismerősöm vásárol PS2 kontrollerre hasonlító tárgyakat, melyeket zavart izgalommal kapcsolnak számítógépeikhez, hogy megtapasztalják, milyen élményben van része sok százezer embernek világszerte. A PES3 is a kontroller vásárlásra ösztökélő programok körébe tartozik, hiszen most először láthatják szakavatott, fociszerető PC-s szemek.

Mint az már előző futballal kapcsolatos megnyilatkozásaimból is kivehető volt, nem kicsit szeretem a fociprogramokat. Ennek két oka van. Az egyik, hogy alapvetően imádom ezt a sportot, viszont hihetetlen mértékű időhiányomnak (lustaságnak is hívhatjuk) köszönhetően nem tudom élőben nyomni. A másik a Pro Evolution Soccerhez hasonló játékok jelenléte. PlayStation 2-n már évek óta ettől a névtől hangos a piac, pedig az Electronic Arts (FIFA sorozat) és a Sony Entertainment is (This Is Football) képviselteti magát nem kis fejfájást okozva ezzel a japán érdekeltségű Konaminak. Nem a grafikusok és a programozók izzadnak az előző két név hallatán, hiszen az ő munkájuk súrolja a tökéletest, hanem a FIFA birtokolta licencek hiányától küszködő játékosok és természetesen a ki-



adó munkatársai, akik - ha jól sejtem - nem egy megjegyzést kapnak a rajongóktól a hiányzó csapat- és játékosnevek, valamint a nem valóságos arculatot tükröző mezek miatt. Ez pusztán pénz kérdése, tudom, de ha tényleg csak ez az egy ok, amiért nem adnak az oroszlánepébe mártott pennával író teszterek 100%-ot a programra, szerintem beletörődhetünk. Aki pedig nem bírja elviselni, hogy kedvenc csapatának játékosai nem a megszokott nevekkel bírnak, szánjon rá időt, és írja át azokat, hiszen erre is van mód a játékban.

„Alig bírtam erőt venni magamon, hogy abbahagyjam a játékot, hiszen minden egyes rezdülésével arra akart rávenni, hogy még egy utolsó meccset azért játsszak még...“

FOCIMULÁCIÓ. Igen. Jelen esetben a fenti, általam gyártott műszó, a fociszimuláció rövidített alakja teljesen ül a PES3 kapcsán. Alig bírtam erőt venni magamon, hogy abbahagyjam a játékot, hiszen minden egyes rezdülésével arra akart rávenni, hogy még egy utolsó meccset azért játsszak még... Az a baj, hogy nem tudok nem szuperlatívuszokban beszélni erről a csodáról. A grafika hihetetlenül szép, a mesterséges intelligencia zseniális, a játék menedzser része rendkívüli mélységekig hatol. De ne szaladjunk ennyire előre. Vesézzük ki az előbb említett előnyöket, ugyanis a konamis fiúk-lányok megérdemlik, hiszen mestermunkát kapunk tőlük az igen masszívan megtöltött DVD-n.

NÉZŐGUMI. Ami a rágógumi a szájnak, az a nézőgumi a szemnek. Hülyeség! De ha van ilyen, akkor ez a program az! A program PC-n ki nem adott, előző részeiben fellelhető nyitó animációt - akárhányszor játszottam a programmal - sose vett rá a lélek, hogy elnyomjam, hiszen oly mértékben hangulatba hozza az embert, hogy oktondiság átugrani. Nincs ez másképp jelen példánknál maradva sem. Néztem volna még órákig! Ötletgazdag, nem elcsépelt formulákat ismételgető mirelit animáció dinamikus fülbemászó zenével! A második pozitívum, ami játék felinstallálása után megdobogtatta piciny szívemet, a menü. Előző számunkban írtam a FIFA 2004-ről. Maradjunk annyiban, hogy puszta jóindulatomnak köszönhető, hogy annak menüjéről nem tettem említést! Ellenben ez már döfi! Csilli-villi, színes-szagos, hűt, fűt, zenél és, ami a legfontosabb, áttekinthető. Egyszóval pöpec! Fociprogramok esetében nem mehetünk el szó nélkül a stadionok és a focipályák grafikai megvalósítása mellett sem, de azt kell mondanom, hogy a PES3 ebben sem vall szégyent. A közönség tombol, papírfecniket szór, örömtüzeket gyújt, vagyis olyan, amilyennek lennie kell!

A játékosok megvalósítása, mozgatása is mestermunka. Az előző rész sikere után a fejlesztők megígérték, hogy rengeteget változtatnak a játékosok grafikáján is, ami igencsak jól sikerült. Ha van rá időnk és kedvünk, saját játékosainkat is elkészíthetjük. A lehetőségek tárháza tehát adott.

PES SHOP BOYS. Az eleddig angolközpontú ligákra összpontosító PES-be négy új európai ligát injekcióztak bele. Ezek a következők: Északi, Déli, Keleti és hoppá, most figyeljetek! Nyugati! Ezek mellett helyett kapott a WEFA, mely FIFA-éknál a Bajnokok Ligája nevet kapja általában, valamint az egyenes kieséses kupa, amelyet egyébként UEFA kupaként ismerhetünk. A program menedzser része, az ifjú titánok fejlesztése is jól sikerültnek mondható. Megfelelő tréninggel szárnyaikat bontogató, kétballábas kiskölyökből csodacsatárokat fejleszthetünk saját ízlésünk szerint. Ha jól emlékszem ezt hiányoltam a FIFA 2004-ből. A játék folyamán megszerzett győzelmeinkkel nem csak örömöt szerzünk magunknak, hanem bónusz pénzt is, melyet a PES Shopban válthatunk be extra cuccokra, mint például: új stadion, új frizura a játékosoknak, visszavonult focisták, gyorsított játékmód. Minél többet nyersz, annál több pénzed lesz, és annál hamarabb hagy magadra a barátnőd... Úgyhogy óvatosan...

SZELEK SZÁRNYÁN SZÁLL A SZÓ, FOCIZNI JÓ, HEJHÓ! Kommentár? Az van, de minek? Sajnos ez a PES3-ban sem az igazi, viszont a gép legalább lehetőséget biztosít arra, hogy mi döntsük el, kire összpontosítsanak a közvetítő állásban dekkoló, valószínűleg jó nevű angol kommentátorok. Így az ismétlődő mondatok tüzében többször bukkannak fel saját játékosaink nevei, én speciel jobban szeretem kikapcsolt állapotban...

Broáf



Kis Fociológia

Mint oly sok dolognak, a futballnak is Ázsia, pontosabban Kína volt a bölcsője. Bármilyen hihetetlen, de időszámításunk után 200 körülre datálhatók az első „jelentések" arról a focira emlékeztető szabadtéri játékról, melyben egy toll-szőr keverékkel kitömött bőrlabdát kellett - kizárólag lábbal - a 30-40 cm szélességű kapuba cselezni. Ezzel persze nem akarom az ókori görögök és rómaiak érdemeit kisebbíteni ezen a téren, hiszen már ők is játszottak cselezésen, gólszerzésen alapuló játékokat. A mára őrületes rajongótábort maga mögött tudható sport azonban a XIV. századi Angliában kezdődött. Iparosok és parasztok azzal ütötték el temérdek idejüket, hogy a labda formájú tárgyat - mely a rossz nyelvek szerint állítólag először egy dán bandita feje volt - két város között végigrugdosták. A társadalom felsőbb régiói mélyen lenézték ezt az alantas szórakozási formát, hiszen elvonta a férfiak figyelmét a munkáról, a családról, a katonai teendőkről és a vallás szorgos gyakorlásától... Hiába, vannak dolgok, amelyek nem változnak...

A csapattagok száma kezdetben meglehetősen eltért a maitól. Az egymás ellen játszó falvak, kisvárosok kis túlzással teljes férfipopulációja rugdosta a bogyót és egymást, hiszen ekkor még a játék célja alapvetően az volt, hogy jó alaposan elverjék a másikat. Ablakok, lábak törtek, sőt, nem egyszer halálos kimenetelű mecscset játszottak! A mai modern foci alapjait 1801-ben rakták le, amikor valakinek eszébe jutott, hogy nem ártana szabályozni a csapattagok számát és a pálya méretét. Ekkor még 15-20 ember lehetett egy csapatban. A mai 11 fős játékot 1870-től játsszuk, bár ekkor még 9 támadó és 2 védő nyomult a pályán, a kapus pozíciója pedig betöltetlen volt...

1857-ben, Sheffieldben megalakult az első futballklub, melyet számos követett Anglia-szerte, míg végül 1863-ban létrehozták az Angol Futballszövetséget. Innen származik a foci eredeti angol neve is. A szövetség rövidített alakjából képződött a soccer szó. (Az associationből lett az assoc, ebből pedig a soccer.) A sportág szívét képező Nemzetközi Labdarúgó Szövetséget (FIFA) immáron 100 éve, 1904-ben alapították azzal a céllal, hogy összehangolják a nemzeti szövetségek tevékenységét.

Pro: a legtökéletesebb fociszimuláció, csodás grafika

HANGULAT	24	25
JÁTSZHATÓSÁG	25	25
EREDETISÉG	09	10
GRAFIKA	20	20
AUDIO	08	10
ÉLETTARTAM	10	10

GÉPIGÉNY
PIII 1000, 256 MB RAM, 1.5 GB HDD

ÖSSZESEN 96%

Kontra: csapatnevek, játékosnevek..., uncsi kommentár





Ezt a fraget senki sem fogja elvitatni!

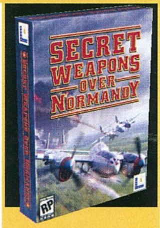


A robbanások kivitelezésére szavunk sem lehet

SECRET WEAPONS OVER NORMANDY

INFOBOX

Kategória: lövöldözős • **Kiadó:** LucasArts • **Fejlesztő:** Totaly Games • **Web:** www.lucasarts.com



- Larry Holland és a Totaly Games újra akcióba lendül
- a 15 küldetés teljesítése után azért előkerülnek az X-Wingek is

Aréna:

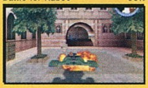
Rogue Squadron 88%



Starfighter 74%



Battle for Naboo 56%



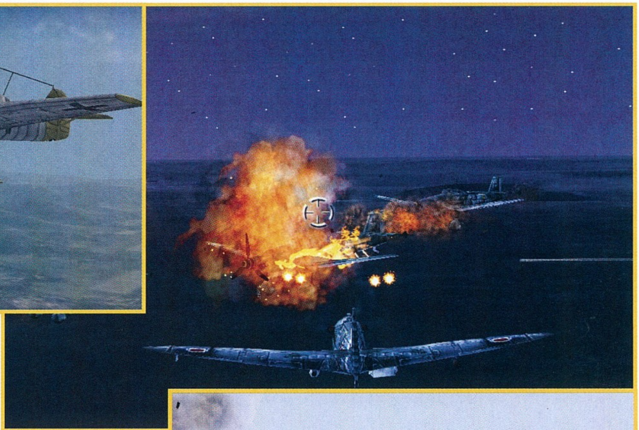
Ki gondolta volna, hogy a LucasArts ilyen mélyre süllyed majd. Nem elég, hogy semmi új ötlettel nem állnak elő, de még a régi, jól bevált minőséget is elsilányítják. A Jedi Knight sorozat kezdi elérni az X-Men színvonalát, és a Rogue Squadron után a Starfighter sem volt már az igazi, de a SWON származási helye akár Tajvan is lehetne. Ugyanis a fenti műanyag-akció-szimulátor szemmel láthatóan az említett elődöktől örökölte majd' minden vonását.

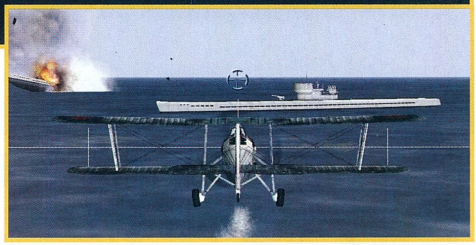
A történet. Nem fogjátok kitalálni, de a II. Világháború kitörésekor rendkívül öntudatos, ámde tapasztalatlan vadászpilótát alakítunk, aki félelmet nem ismerve, magasra tartott csillagos-sávos lobogójával siet a tartózkodó, viszont pilótákban hiányt szenvedő britek segítségére. Itt hamar hírnevet szerez magának. Ekkor azonban híre jön a japánok Pearl Harbor-i orvtámadásának (köztünk maradjon, de Roosevelt elnök igen csalódott lett volna, ha Japán továbbra is minden erejével a békét keresi az USA-val, és mégsem lett volna hajlandó a várva várt rajtaütést végrehajtani). Természetesen azonnal hazánk védelmére sietünk, majd végigháborúzzuk a fél földgolyót. Eljutunk Észak-Afrikába, hogy elsüllyesszük Rommel hajóját, a Szovjetunióba, hogy felszabadítsuk Sztálingrádot. Foglyokat szabadítunk ki a Csendes-óceánon, német sugárhajtású vadászt lopunk, nehézvízkészleteket pusztítunk el a norvég fjordokban, mígnem eljutunk a végkifejletig, hogy a normandiai partraszállás során még egyszer, utoljára helytálljunk. Ámen. És látánk, hogy mindez jó, és beszélénk azután...

A hangulatról. Hányavetiek és magabiztosak vagyunk, de hát milyen legyen egy igazi hős?! Brit barátunk mellett „természetesen" mindenhol találkozunk egy hősnővel is. Ezek a nők, mi sem természetesebb, kitűnő pilóták. Nem ismerik a félelmet, és a tomboló harcok közepette a legnagyobb gondjuk, hogy kihívjanak minket egy kis céllövőversenyre. Az egyetlen jó a dologban, hogy legalább nem bonyolítják a helyzetet valami szirupos románccal. A másik oldalról természetesen nem hiányozhat a beteges jellemként ábrázolt ellenség sem, akit azonban - minden fegyverhordozójával egyetemben - balkézről is állandóan tönkreverünk. Pedig minden alkalommal számbeli és technikai fölényben is van velünk szemben. Mégis, mit tehetnénk? Hiszen hősök vagyunk.

A repülők. Típusokból nincs hiány a játékban. Sőt, olyan szerkezetek is előfordulnak, amelyeket Red Bullal is hiába töltenének fel. Mindenesetre az alapkoncepció az, hogy minden repülő szinte a végtelenségig fejleszthető. A különböző küldetések és kihívások teljesítésétől függően fejlesztési pontokat kapunk, illetve új típusok válnak elérhetővé a számunkra. A motort/hajtóművet, a sárkányt és a páncélzatot három fokozatban is erősíthetjük. Természetesen az egyes változtatások több paraméterre is hatással vannak (a nehezebb gép rosszabbul manőverezik, és kisebb sebességgel repül). Ezen kívül megkétszerezhetjük a rakéták, a bombák, a torpedók és a lőszerjavadalmazás számait is. Így egyetlen vadászgép tűzereje felér egy egész századéval. Ha ehhez még hozzáveszem, hogy a legtöbb küldetésben lehetőségünk van bármennyiszer újrafegyverezni a repülőt, akkor kiderül, hogy nem kell takarékoskodnunk a gépágyútűzzel.







Irányítás. Az ellenfelek mozgása időnként indokolttá is teszi a szinte korlátlan lőszerfelhasználást. Az ellenség ugyanis egynémely küldetésben olyan eszeveszetten változtatja a repülés irányát és sebességét, hogy valódi kínszenvedés megpróbálni követni. Ilyenek a Zerók, de még inkább a Me-163 Kometek és a sugárhajtású német vadászok általában. Más típusokat meg egyetlen rácsapással kötelékszámra lőhetünk le.

Az irányítást egyébként semmilyen körülmények között nem nevezhetjük repülésnek. A gépek bukfencezni ugyan tudnak, de orsózni nem. Ez teljesen a Rogue Squadron-féle örökség bizonyítéka. Mindenesetre röhejes, ahogyan vadászunk pillanatokig bénán lóg az égen, mire az auto-roll újra vízszintesbe hozza. Arról nem is beszélve, hogy sokszor az egyetlen módja, hogy az üldözött repülő mögött maradjunk, az, ha irtózatosan nagy negatív terhelést nyomunk a gépbe.

A manőverezést ugyanakkor rendkívül megkönnyíti, hogy az éppen megjelölt célponthoz tartozik egy kis vörös kör. A célzás mindössze abból áll, hogy a fegyverünk célkörét rávisszük erre a jelre, és a telitalálat garantált.

Fegyverzet. Minden repülőnk sajátja valamilyen géppuska vagy gépágyú, amelyet a típustól függően egy második fegyver is kiegészít. Ezek lehetnek közönséges bombák, kisebb-nagyobb rakéták, akár irányított fajtájúak is. De vannak különleges fegyverek is, mint a kacsázó bomba vagy a távirányítású torpedó.

A nagyobb célpontok ellen általában csak egy fegyver hatásos, ezért nem mindegy, hogy a küldetés elején mit választunk.

A partizán reptereken ugyan változtathatunk a függesztményeken, de sokszor ez végzetes időkiesést okozhat.

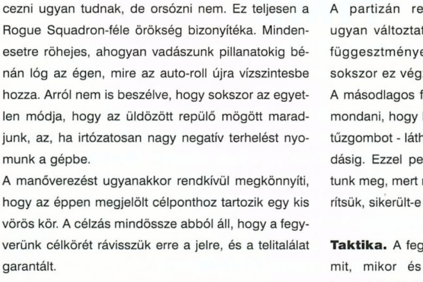
A másodlagos fegyverekről még annyit érdemes elmondani, hogy kioldás után - ha nem engedjük fel a tűzgombot - láthatjuk a fegyvert egészen a becsapódásig. Ezzel pedig rengeteg értékes időt takaríthatunk meg, mert nem kell fordulózgatnunk, hogy kiderítsük, sikerült-e eltalálnunk a támadott célt.

Taktika. A fegyverzet mellett nagyon fontos, hogy mit, mikor és hogyan támadunk. Valamiért a LucasArtsnál imádják az időkényszeres játékokat, ami sok játékos esetében a hangszálak rendkívül komoly igénybevételét eredményezi.

Az állandósult ráspoly felharmonikus elkerülése érdekében kifizetődő némi higgadtsággal és türelemmel küzdeni a győzelemért. Első számú szabály, hogy a küldetés azonnal elveszett, ha minket lelőnek. Ezért mindig váljunk ki a harcból, ha minket támadnak, mert három-négy hosszú sorozat végez a maximálisan páncélozott gépekkel is.

Második szabály, hogy a védett objektum, jármű vagy személy pusztulása is a küldetés azonnali végét jelenti. Ezért mindig a nagy tűzerejű ellenséges egységeket támadjuk először, miközben minden lélegzetvételnyi szünetben koncentráljunk a ránk veszélyes eszközökre.

Az álló célokat hagyhatjuk a végére desszertnek, mert általában kevés vizet zavarnak.



Mellesleg rengeteg információ elhangzik a játék közben. Ezek a tudnivalók minél hasznosabbak, annál nehezebb őket kihallani az állandó motorzúgásból, a gépágyú kelepeléséből és a robbanások hangzavarából. Szerencsére a teljes szöveg kiíratható, de meglehetősen nehéz repülés közben olvasni is, és ugyanakkor célra tartani.

Ezzel nagyjából el is mondtam mindent, amit lehetett. A játék komolyságát fémjelzi, hogy két nap alatt az összes kihívással együtt végigrepültem a tizenöt bevetést (a küldetések teljesítése után a választható gépek kibővülnek a Csillagok Háborújából ismert X-Winggel és TIE Fighterrel). Összegzésként szóról szóra csak azt mondhatom, mint a Yagerrel kapcsolatban az előző számban. A játék mutatós, épkézláb története is van, játszható is, csak valahogy a stílusa és a mondanivalója megfekszi a gyomromat.

Boy

Pro: Jó nehézségi szint, angol gyakorlásra megfelelnek a szövegek

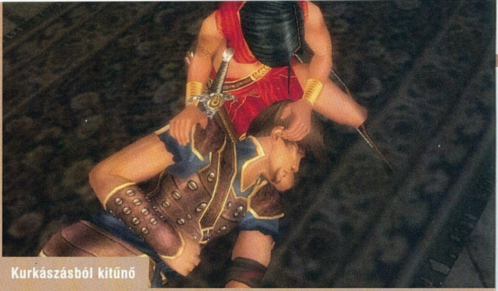
HANGULAT	10	25
JÁTSZHATÓSÁG	24	25
EREDETISÉG	03	10
GRAFIKA	15	20
AUDIO	08	10
ÉLETTARTAM	04	10

GÉPIGÉNY
PIII 850,256 MB RAM, 1 GB HDD, D3D

ÖSSZESEN
64%

Kontra: Nincs igazi belső nézet, nevetséges mozgások, elcsépelt főszerepek



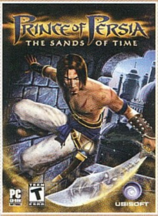

Kurkászásból kitűnő


Feet of flames? - Flatley mehet a sunyiba...

PRINCE OF PERSIA:
SANDS OF TIME

INFOBOX

Kategória: akció • **Kiadó:** Ubisoft • **Fejlesztő:** Ubisoft • **Web:** www.princeofpersiagame.com



- Az idei év legszebb grafikával felvértezett ugrálós-mászkálós játéka
- A tiszta játékidő sajnos csak hét óra

Aréna:

Prince of Persia 3D 76%



Rayman 3 85%



Another World 92%



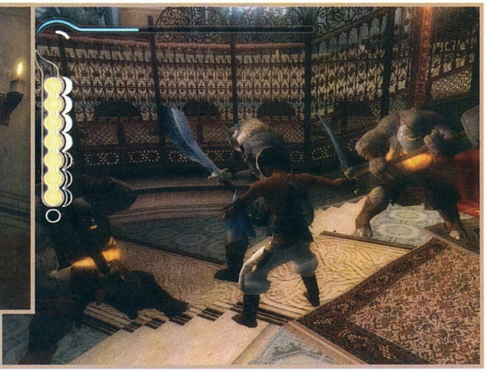
Remélem, akadnak közöttetek olyanok, akik még emlékeznek a '90-es évek elejére, amikor a platform- és ügyességi játékok még nem számítottak ritkaságnak a PC-s piacon, lásd Zool, Jazz Jack Rabbit, Lost Vikings, Flashback és végül, de nem utolsó sorban a Broderbund klasszikusa, a Prince of Persia. Imádtam. Aztán jött a második rész, melynek nehézsége nehol már a kegyetlenség határát súrolta - annál inkább imádtam. Képzelhetitek, mekkora felhajtást csaptam a szerkesztőségben, ahogy a Sands of Time megjelenése egyre közeledett...

Nehéz az élet itt, minálunk. Nagyra becsült főszerkünkre ugyanis meglehetősen erőteljes befolyást gyakorolnak a stratégiai, kaland és Star Wars (brühühűűű) játékok, kedvenc virágszálunk (persze, hogy a kaktuszra gondoltam, nem, neeem, a Liliomra:)) pedig vércse módjára csap le mindennemű szerepjátékra. Flatline (olyan, mint egy konyhamalac, gyk. mindenevő) a fennmaradó összes jó stuffot lenyúlja (hah, jó kifogás, hogy mindig éppen akkor van ideje beugrani, amikor Mocsy asztalán pihen a frissen érkezett Max Payne 2, meg Beyond Good and Evil, meg...).
Képzelhetitek, hogy mekkora eséllyel indul az ember, ha akármilyen stílusú JÓ játékról akar cikket írni HELYETTÜK. Na. Mindezt csak a miheztartás végett írtam le, hogy egy kis képet kapjatok az itt végbemenő hatalmi harcok... Argh! Mocsy, engedd el a nyakam!!! Igen, tudom, hogy egy héttel ezelőttre ígértem a cikket, de tudod közbejött val... (R.I.P., Lily siet be a szobámba, kezében egy Resurrection tekerccsel. Hm, nem is tudtam, hogy ilyen szépen tud kántálni...
Még látom, ahogy a két MANusz (LaW és Sak) keselyűként köröz az asztalomon pihenő 20,1 colos TFT monitor felett, aztán minden elsötétül...).

Prince of Persia: Reloaded. Visszatérve a cikk vezérfonalához, a Sands of Time már az E3-on is keltett néminemű feltűnést, nem alaptalanul - az elhintett képek és videók alapján sejteni lehetett, hogy a Ubisoft francia séfjei valami nagyon finomat kotyvasztanak. Kissé aggasztott a tény, hogy a játék nem csak PC-re, hanem PS2-re és Xboxra is meg fog jelenni - az ilyen multiplatformos fejlesztéseknek általában két komoly hátulütője van ránk, PC-sekre nézve: Az egyik az irányítás (PPéter már most panaszkodik a Deus EX 2-re, pedig még csak a demót látta), a másik pedig az optimalizáció kérdése (lásd Halo, még a legbikább gépeken is beszaggat). Szerencsére a Ubisoftnál odafigyeltek ezekre, mert a SoT kiválóan irányítható akár billentyűzetről is - bár egy rendesebb gamepad azért megkönnyíti a dolgunkat -, és a sebességgel is csak olyankor akadt kisebb gondom, ha bekapcsoltam a teljes képernyős élsimítást.
A Prince of Persia alapsémáját a fejlesztők most sem bolygatták meg. Tudjátok, gonosz/sunyi mágus felcakkozása, hercegnő







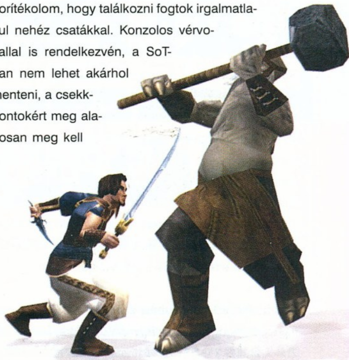
és birodalom megmentése, ugrálás-kardozás-csapdakerülgetés. E „klisék" összegyúrása azonban legalább annyira jól sikerült, mint tíz éve a Broderbundnak, a Prince of Persia 2 megalkotásakor.

Prince of Persia: Revolutions. Elsőre úgyis mindenkit a gyönyörű grafika fog elégedett hümmögésre késztetni, úgyhogy én is ezzel kezdeném. Az új engine kifejezetten hatalmas terek méretarányos megjelenítésére lett kihegyezve - hasonlítani leginkább a Dungeon Siege motorjához lehetne, melynek szintén a mostani számban bemutatott Legends of Aranna kiegészítője ugyanúgy lenyűgözően néz ki, bár a SoT képei a mesterien használt fény-árnyékhatásoknak köszönhetően sokkal élettelibbnek, egyben „mesésebbnek" is hatnak. A félhomályos termekbe a szűk ablakokon át beszűrődő napfényt bámulva akaratlanul is az ATi High Dynamic Range, DX9-re épülő techdemója jutott az eszembe; mindössze annyi különbséggel, hogy a SoT azt sem tudja, a DX9-et eszik, avagy isszák. Ugyanez a helyzet a vízzel: manapság, ha egy program nem Pixel Shaderrel megvalósított vízfelületeket használ (ami szerintem az esetek 80%-ában természetellenes „higanyszerűséget" kölcsönöz a víznek, tisztelet a kivételnek), akkor az már húú, de nem modern, viszont elavult. Tessék kérem egy pillantást vetni a SoT tavacskáira és medencéire, melyek nem csillognak-villognak, viszont szinte kézzelfoghatóan reálisak - még a víz általi torzítások is meglepően élethűek. Oké, én is tisztában vagyok vele, hogy ezek a „kompromisszumos" megoldások a konzolok (és itt főleg a PS2-re gondolok) behatárolt képességei miatt kerültek be, viszont azt is látom, hogy lehet szép grafikát csinálni mindenféle manapság hangzatos dájrektikszes fícsör nélkül is. A kissé alulméretezett poligonszámot meg boldogan elnézem neki az összhatás miatt.

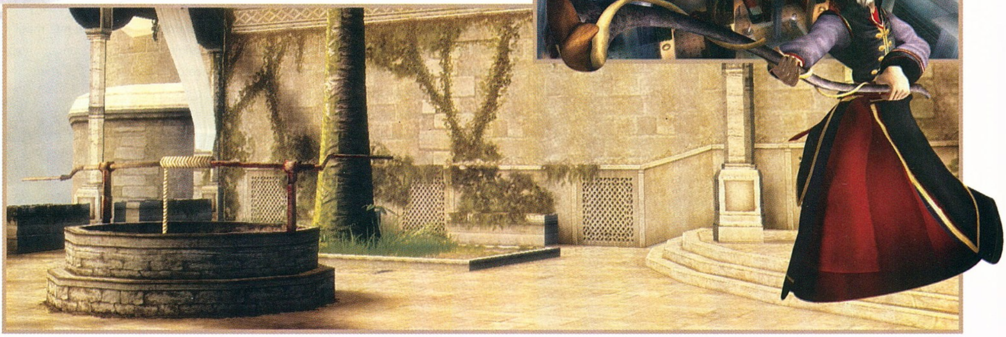


Említettem a méretarányokat. Úgy a történet felénél kezdünk majd áll-leejtős helyszíneket látni. Az újságban található képek egyszerűen nem képesek átvinni azt a hangulatot, amikor pl. egy hatalmas barlang aljára ereszkedünk le fatörzseken egyensúlyozva, sziklafalakon mászkálva, cseppköveken ugrálva. Több olyan képet loptam, amelyet a Cliffhanger operatőrei is megirigyelhetnének…

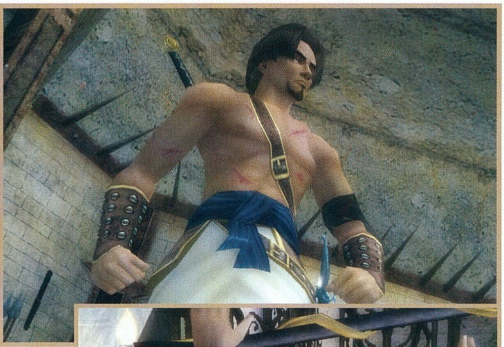
A harcrendszer sem maradt a régi: míg az előző részekben egy időben mindössze egy-két ellenféllel kellett felvenni a harcot, addig a SoT-ban gyakran 4-5 is ránk vetheti magát. Az idő homokjától eltorzult harcosokból nincs túl sok fajta (úgy is mondhatnám, hogy meglehetősen kevés), de mindegyik más-más stílusban küzd, és azt már most borítékolom, hogy találkozni fogtok irgalmatlanul nehéz csatákkal. Konzolos vérvonallal is rendelkezvén, a SoT-ban nem lehet akárhol menteni, a csekkpontokért meg alaposan meg kell









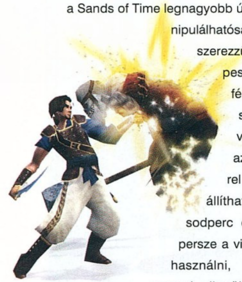




küzdeni, addig kell kaszabolni a folyamatosan áramló ellent, amíg a közelünkben levő energiaoszlop el nem éri a megfelelő nagyságot. Szerencsére az irányítás nagyszerűen asszisztál a többszereplős harchoz, így ha belejövünk, lesz esélyünk a későbbi behemótokkal szemben is. Természetesen létezik pár különleges támadás is, ezekre a nagyon jó helprendszer idejében felhívja a figyelmet.

A főmenü alatt felcsendülő keleties dallamok már a beállítások elvégzése alatt megteremtik a kellő alaphangulatot, de a játék alatt hallható zenék sajnos nem ennyire kidolgozottak, bár az is igaz, hogy unalmasnak sem nevezhetők. A hangok ellenben nagyon jó hangulatot teremtenek, a helyszínek méretének visszaadása egészen élethűre sikeredett, és a pengeváltások effektjeire sem panaszkodhatunk.

Zárai és Vámosi után szabadon. Ideje rátérni a Sands of Time legnagyobb újítására, az idő manipulálhatóságára. Miután megszerezzük az Idő Tőrét, képesek leszünk különféle trükkökre: visszaforgathatjuk, vagy lelassíthatjuk az idő kerekét; a tőrrel pedig bárkit megállíthatunk néhány másodperc erejéig. Leginkább persze a visszajátszást fogjuk használni, például egy-egy rosszul sikerült ugrás után, de olyankor is felettébb hasznos, amikor csata közben nem sikerül hárítani valamelyik vágást, ilyenkor másodszorra már tudni fogjuk, hogy mikor és hol védekezzünk. Persze a fejlesztők is tisztában voltak azzal, hogy így a játék túl könnyű lenne, ezért csak bizonyos számú lehetőséget kapunk az idővel való játszadozásra. E lehetőségek számát úgy tudjuk növelni, ha minél több-bet összegyűjtünk a pályákon elszórva megtalálható időhomokkupacokból - minden hatodik után kapunk egy újabb lehetőséget, és a tőrünket is így a legegyszerűbb feltankolni. Amúgy nekem nem volt könnyű megszokni, hogy egy-egy halálos ugrás vagy balul végződött csata után még nincs minden veszve, hanem csak gyorsan rá kell tenyerelni a Q gombra...



Bár az idővel való játék lehetősége ténylegesen új színt vitt a Prince of Persiába, szerény véleményem szerint sokkal jobban ki lehetett volna aknázni az engine-ben rejlő lehetőségeket. Legjobb példaként az Xboxon nagy sikereket elért Blinx: The Time Sweepert lehetne felhozni, melyben az ügyességi és logikai részeket is úgy oldották meg, hogy muszáj legyen megszakítanunk az idő folyamát. Ha a Ubisoftnál több figyelmet szenteltek volna erre a részre, akkor még egy lapáttal rá tudtak volna tenni az amúgy is hangulatos és kihívásokkal teli játékmenetre.

Horned Reaper újra alkot...
Ha anno nem játszottam volna annyit a Dungeon Keeperrel, akkor eszembe sem jutna, hogy a mérnöki pontossággal megtervezett csapdákat ki alkothatta... Vagy az is lehet, hogy csak sokat játszott az Incredible Machinesszel. Mindenesetre biztos, hogy nem csak a reflexeinkre, hanem a fejünkben található kisebb-nagyobb mennyiségű szürke masszára is szükségünk lesz a végigjátszáshoz. Mivel a történet abszolút háromdében zajlik, hősünk pedig Csollány Szilveszter és egy hasonló kaliberű akrobatikus tornász keveréke, eleinte szokatlan lesz, hogy első pillantásra áthidalhatatlannak látszó távolságokat mennyire könnyen abszolválhatunk olyan mozdulatokkal, mint a falon futás vagy a különböző, falból kiálló tárgyakon való lengedezés. A mozgások begyakorlása nagyon fontos, mivel az időzített ajtókon csak harmonikus mozdulatokkal juthatunk át.



Szélcsend után homokvihar. Perzsia hercege végre újra régi fényében tündököl. Kevés negatívumot tudok felhozni ellene, ezek leginkább a néha gyatra kamerakezelést és a nem teljesen kiegyensúlyozott játékmenetet illetik - magyarán a történet 20%-ánál másfél óra szenvedés után nem a főellenség, hanem a számológépem bánta, míg a játék végén a varázsló legyőzése nem tartott tovább három percnél.

Ezek azonban csak apró bosszúságok. Én sokat vártam tőle, és nem csalódtam benne. Mindezek után nem maradt más hátra, mint valahonnan előbányászni a legelső Prince of Prseia... a fenébe, már megint elgépeltem...metlepégle tnigem rám ,ebénef...aiesrP fo ecnirP... Prince of Persiát... **Hunor**

Pro: gyönyörű grafika; érdekes fejtörők; kiváló harcrendszer; idő manipulálhatósága

HANGULAT	24	25
JÁTSZHATÓSÁG	22	25
EREDETISÉG	07	10
GRAFIKA	19	20
AUDIO	09	10
ÉLETTARTAM	09	10

GÉPIGÉNY
PIII 800, 256 MB RAM, 1.5 GB HDD,

ÖSSZESEN 90%

Kontra: helyenként nagyon gonosz; kiaknázatlan lehetőségek





Pro: Remek újrajátszhatóság annak, aki bírja idegekkel. Van benne kihívás. Jó történet, bár néha előre tudható, mi fog történni

HANGULAT	24	25
JÁTSZHATÓSÁG	24	25
EREDETISÉG	07	10
GRAFIKA	14	20
AUDIO	06	10
ÉLETTARTAM	07	10

GÉPIGÉNY PIII 1000, 128 MB RAM, 1,2 GB HDD

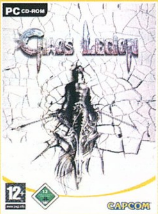
ÖSSZESEN 72%

Kontra: Nagyfokú monotonitás. Nincsen eléggé kiegyensúlyozva. A kamerakezelés lehetne jobb

CHAOS LEGION

INFOBOX

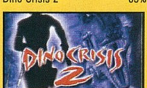
Kategória: akció-szerepjáték • **Kiadó:** Capcom • **Fejlesztő:** Microvision • **Web:** www.capcom-europe.com



- 14 küldetés
- 7 segítő erő
- Megszámlálhatatlan ellenfél

Aréna:

Dino Crisis 2 65%



Enclave 85%



Severance Blade of Darkness 84%



Ismét konzolátirat, ismét japán animáció és történet, ismét kontroller, és ismét valami új. Számomra a távol-keleti kultúra ilyen irányú megnyilvánulásai az esetek döntő többségében az ismét remek szórakozás címszó alatt lelhetők fel.

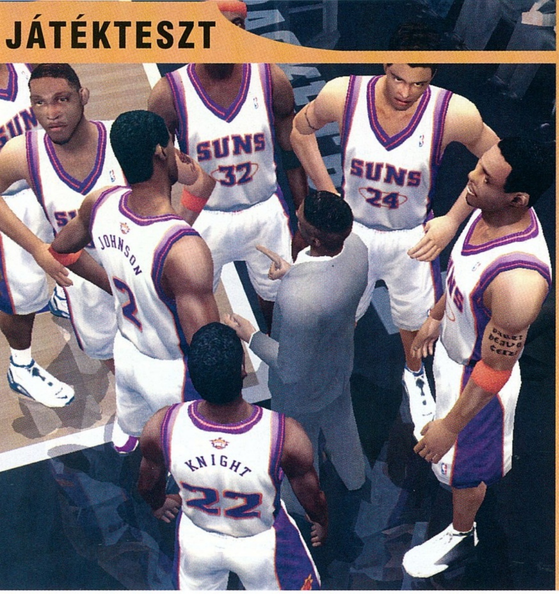
Tora, tora, tora. Nos, essünk neki a játéknak, úgysem tehetünk mást. Ugyanis nincs itt másról szó, mint modern köntösbe öltöztetett hack`n`slash-ről. Itt nem lesz más dolgunk, mint apró cafatokra szaggatni a felénk tóduló ellenséges tömeget. Akkor mégis mi az az akció-szerepjáték megnevezés? A készítők úgy gondolták, hogy nem a már unalomig ismert sémát követik, hanem megbolondítják az egészet egy kis szerepjátékkal, így karakterünk és segítői, a légiók fejlődnek, tapasztalati pontot kapnak a csatákból kivett részük alapján. Az így szerzett pontokat a küldetések közötti átvezetések során oszthatjuk ki, itt ki kell emelnünk az egyenletes fejlődés elvét, mivel egyszerre legfeljebb két légiót vihetünk magunkkal. Bizony lesz olyan küldetés, amelyet a rossz segítőválasztás miatt kell majd elölről kezdenünk, hiszen mindegyik másban jeleskedik. Lesz lehetőségünk mindegyikőjük teljes kifejlesztésére, mivel menet közben megkapjuk a lehetőséget, hogy visszatérhessünk a már teljesített pályákra akár Sieg, akár Arcia irányításával. Sőt, jó keleti hagyományokhoz híven egy végigjátszás nem végigjátszás, ezáltal a befejezés után elmenthetjük állásunkat, majd innen kezdhetjük elölről a mókát, egy kicsit más történettel, meg akár nehezebb szinten is.

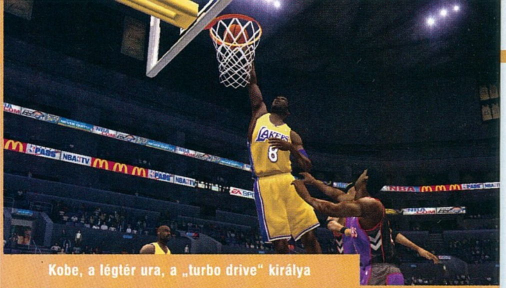
A monotonitás-elmélet. A főszereplők a szokásos japán stílus kézjegyeit viselik magukon, elég csak rápillantanunk a főszereplőkre. Ugyanakkor a középkori, nagyrészt a gótikus építészet remekeit idéző városrészek igencsak európaira sikeredtek. A hangulat fokozásáról a két-három pályarészekkénti animációk gondoskodnak, valamint innen tudhatjuk meg a fontosabb történéseket is. Ám néha még ezek sem tudják feledtetni a bizony néha igencsak monotonná váló gombnyomkodást. Ráadásul az ellenfeleink sem túl változatosak, a főnökökkel is többször fogunk találkozni, igazán elnyűhetetlen egy brigád.

A vastag ecset és a rizsszem esete. A program egészére jellemző ambivalencia a grafikában is megmutatkozik. A karakterek, a szörnyek, a helyszínek szépen kidolgozottak, ugyanakkor a ködösítés túlságosan is nagy méreteket ölt, bár a ránk özönlő hadtól úgysem lesz időnk alaposabb körültekintésre. Azonban itt is felüti fejét az egyhangúság, sajnos túl sok az ismétlődő rész, túlságosan egyszínű a világ (rendben, akad egy-két kivétel). A hangzásvilágból egyedül a zene érdemel kiemelést, bár ez is inkább a vakok közt tipikus esete, de akad azért pár egészen kellemes dallam is.

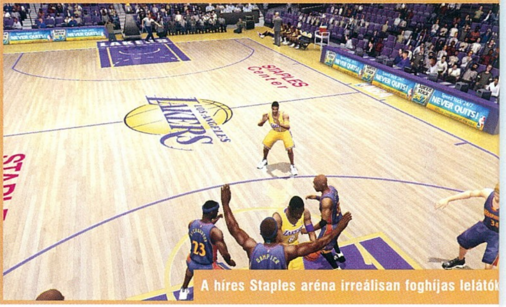
A hóhért talán mégsem kellene hívni. Elég lesz egy kicsit több odafigyelés a következő program elkészítésekor. Hiszen ismét valami mást láttunk, ismét japán alkotásról volt szó, és ismét vízhólyag nőtt az ujjunkra a rengeteg gombnyomástól. (A tesztbillentyűzet nyugodjék békében!).

LaWMaN





Kobe, a légtér ura, a „turbo drive" királya

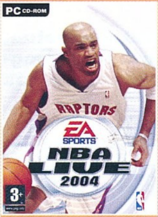


A híres Staples aréna irreálisan foghíjas lelátó

NBA LIVE 2004

INFOBOX

Kategória: sport • **Kiadó:** Electronic Arts • **Fejlesztő:** EA Sports Canada • **Web:** www.easports.com



- Átalakított irányítás
- új mozgások, új kommentátorok, feltupírozott grafika
- Összességében azonban mindez kevés, hogy a franchise kilábaljon a válságból.

ARÉNA:

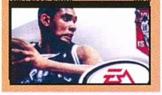
ESPN NBA Basketball — konzol



NBA Street Vol. 2. — konzol



NBA LIVE 2000 — 88%



Az Electronic Arts az utóbbi években igencsak elkényelmesedve terpeszkedett el a legjobb PC-s sportjátékok trónusán. Igaz, ezt viszonylag zavartalanul tehette, mert míg a '90-es években akadtak kihívói, az utóbbi időben gyakorlatilag hegemóniát alakítottak ki, ami egész egyszerűen játékaik ellaposodásához vezetett.

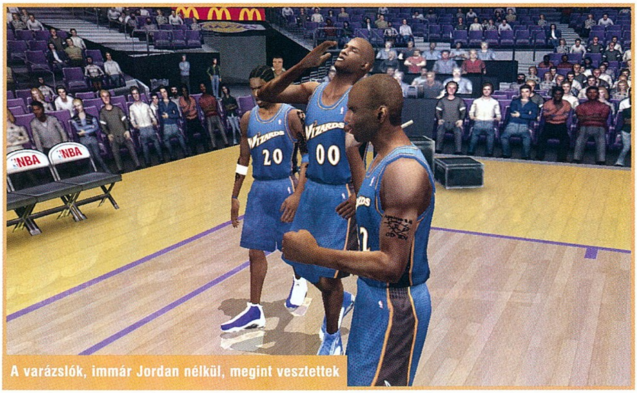
Airball. Aki már látott közületek NBA-meccset, az tudja, hogy e szócskával a hihetetlen gyatra, még gyűrűt sem ért dobási kísérleteket jelölik. Sajnos, a csodásan indult sorozat is hullámvölgybe került, hasonlóan a FIFA-hoz és az éppen teljesen átalakuló NHL-hez. Az NBA utóbbi darabjai is próbálkozások voltak, mintha a nagy múltú szoftvercég nem tudná eldönteni, hogy milyen célközönséghez szeretne szólni. Erre legjobb példa a tavalyi, botrányos rész, melynek eltúlzott árkád pattogása minden jóhiszemű kosár-fanatikusnak kisebb szívrohamot okozott.

Hárompontos kísérlet. Az idei epizód szerencsére visszavett a tempóból, ám a kanadai fejlesztők nem mertek nagyobb mérvű változtatásokat végrehajtani a játékmeneten. Leginkább az irányításon változtattak, ahol megjelent az „off-the-ball control" és a „freestyle control": az előbbi segítségével immár az éppen labda nélküli csapattagokat is irányíthatjuk, helyezkedhetünk velük, a másik pedig mindenféle trükkökre, cselekre, driblizésre invitál. Ezen felül pedig kaptunk még 3-4 új konfigurálható gombot, melyek közül igazán kettőre hívnám fel a figyelmet. Először is végre különválasztották a zsákolást és a ziccerezést, amit az igazi játékosok évek óta könyörögve kértek - gondoljuk el, mennyire boszszantó volt, amikor a játékosunk ziccer helyett zsákolni akart, miközben a jobb védőjátékosok lazán blokkoltak -, hiszen kiszámíthatatlan volt, hogy emberünk mikor mit csinál. Másrészt pedig kaptunk egy kétfunkciós gombot, mellyel emberünk vagy testtel löki el magától a védőt, így szabad dobáslehetőséget készít elő, vagy egy csel megejtése után indul meg a kosár felé. Véleményem szerint inkább ez utóbbi a hasznos, hiszen ha e művelet közben megfelelő ütemben nyomjuk le a zsákolás gombot, akkor 95%, hogy kosarat dobunk. Megjegyzem, ez azért óriási túlzás a valósághoz képest.

Érdekes viszont, hogy mennyire nem megy a srácoknak a tempódobás. Amint levesszük a gépi rásegítést, mindenfelé szórni fogjuk a labdát, csak éppen a gyűrűbe nem fog behullani, mintha mágnes taszítaná onnan kifelé. Azaz, egy-egy tipikus támadás az unalomig ismert: felhozom a labdát, odapasszolom a legjobb erőcsatárnak vagy centernek, majd azzal rádőlök a védőre,

> **„Az EA üzletpolitikája a sorozat hanyatlásához vezetett. Létezik innen kiút?"**

hogy aztán hirtelen lefordduljak róla, megindulunk a kosár felé, és zsákolunk vagy ziccerezünk. A gép, bármennyire is piócaként tapad embereinkre, ezt a figurát minden egyes alkalommal megeszi. Szerintem másképp nem is lehet neki kosarat dobni, és ez dühítő, mert a játék hamar elveszti a varázsát. Ha hátrányban van, a gép letámad, és ilyenkor a bírók szinte mindig ellenünk fújnak majd, előnyünk pedig elolvad, és gyakran simán kika-



A varázslók, immár Jordan nélkül, megint vesztettek

LA Lakers, fast-break makers (RHCP)

Felborulhat-e idén a papírforma? Jelentős játékosáramlások, majd igencsak meglepő előszezon után a csapatok 14 meccsen vannak túl, azaz a szezon 1/6-ánál járunk. Sok együttes megerősödött, ám az általános tendencia még inkább hangsúlyossá vált (eddig legalább-is), azaz a keleti klubok sokkal gyengébbek nyugati riválisaiknál. Az bizonyos, hogy a legendákkal erősödő Lakers (akiket idén élőben is láttam) és az évek óta betonbiztos alapszakaszt magáénak tudó Pacers ott lehet az elszámolásnál, de a rossz kezdés után magához térő, az immáron Admirális nélkül nyomuló Spurs is versenyben lesz. Arra viszont éveket kell várnunk, hogy a hatalmas tehetség LeBron James elmenekülhessen Clevelandből, és valamelyik gyűrűesélyes csapathoz szerződjék.

punk, holott a nagy szünetben még 25-30 ponttal voltunk jobbak.

A gép feljövetelének másik oka az, hogy védekezésben sokat keményedik. Hirtelen és ugrásszerűen, mindennemű átmenet nélkül, mintha egy turbó-kapcsolót ON állásba fordítanának. Már a tuti ziccereket is blokkolja, vagy legalábbis játékosunk elé ugrik, és lepattanunk róla, személyi meg sehol, a bíró benyelte a sípot. Szóval a gép emberei sapkáznak, elzárnak, labdát lopnak, majd hibátlan támadásokat vezetnek, melyek végén „way downtown" messziségekből szórják a gólokat - 3 pontosokat.

Szóval az újítások jót tettek a játéknak, de akinek nincs kontrollere, az nem fogja élvezni, hacsak nem billentyű-megszállott, mint jómagam. A legdurvább viszont az, hogy a fenti két angol kifejezés végrehajtásához a kontroller szinte nélkülözhetetlen, azaz billentyűről esélyünk nincs ugyanazokat a figurákat, játékokat végrehajtani, mint egy 8-10 gombos kontrollerről. Másfelől viszont végre eljöhetne már az idő, amikor a gép nem csal piszok módra, mert ez így, ebben a formában nem elfogadható.

Grafikai tupír! Már megint? Komolyan mondom, az ész megáll, hogy minden részben a legfontosabb újításokat a grafikán ejtik. Még szép, hiszen itt lehet a leglátványosabb eredményeket produkálni. Szóval, végre van sokfajta cipő (Nike, Adidas, Reebok stb.), van rengeteg mez, zokni meg egyebek. Mindezeket vásárolni lehet, melyeket ráaggathatunk csapataink tagjaira. Ehhez nincs más feladatunk, mint a már jól ismert feladatokat elvégezni, így NBA pontokhoz jutva pedig bevásárolhatunk. Eredendően talán jó az ötlet, de sántít az egész. Alapvetően nem ezért játszik az ember, hanem azért, hogy kedvenceivel koptathassa a parketteket, és bajnokságot nyerjen.

„Konzolos vetélytársai bizony elhúztak az immár felnőttkorba lépett sorozat mellett."

Aztán van itt még az új mozgások garmadája (talán kicsit sokszor látjuk majd a földre vetődéses labdaszerzés figurát), az arénák teljesen új bevilágítást kaptak, és még sorolhatnám, de a játék amúgy is szép volt és a külső polír helyett ráfért volna egy belső generál, legalább az MI részre.

Hangorkán. Na, itt végre nem panaszkodni fogok! Hogy miért is? Egyrészt, mert új és sokkal jobb kommentátoraink vannak Marv Albert és Mike Fratello személyében, másrészt pedig nemcsak őket halljuk a mérkőzések alatt. A játék folyamán beszűrődik az edző és a másodedző hangja is, sőt, játékostársaink intelmeit is hallhatjuk, akár egy igazi NBA-meccsen. Hihetetlen hangulata van! A többi hang is rendjén van, de azokat nem nagyon lehet elrontani. A zenék terén pedig az EA Trax, akárcsak az NFSU esetében, ezúttal is kitett magáért, nagyon hangulatos nótákat tettek a játék alá.



French-eyes. A dinasztia-mód még mindig csak gyerekcipőben jár: az egész, különösen az újoncok sorsolása, rosszul áttekinthető. Vannak jópofa részek, de sok helyen nem értjük az ok-okozat viszonylatokat, és ezért kár, hiszen ez a rész lenne a játék motorja, de így inkább maradok a jól bevált szezonoknál, amelyekben tudom, hogy mi miért történik.

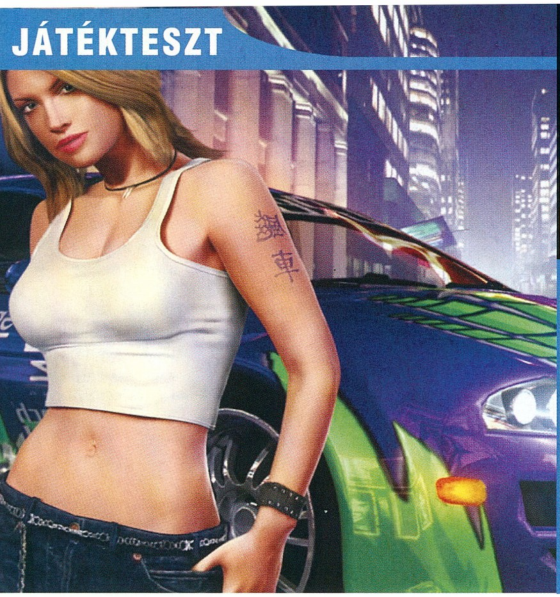
Összességében csalódott vagyok, mert a franchise hiába mozdult el jó irányba, mégsem tudott úgy megújulni, hogy ne a TV-közvetítéseket nézzem. Ez azért is szomorú, mert a tavalyi fiaskó előtt szinte nem lehetett levakarni a gépről, egymás után pörgettem a meccseket... de ez a játék már nem az a játék, melyért korábban annyira rajongtam. Az EA marketinggépezetének fogaskerekei hallatlan precízióval zúzzák elénk az újabb és újabb rókabőröket egyáltalán nem törődve azzal, hogy a játékosok élvezhető játékot és valóban új élményt kapjanak évről évre, hogy az EA Sports gyűjteménye ne csak egy újabb évszámmal és egy újabb rovátkával bővüljön.

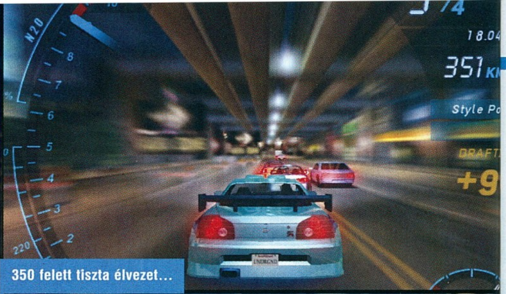
Dauby

Pro: megreformált irányítás, új kommentátorok, mégiscsak NBA

HANGULAT	20	25	GÉPIGÉNY
JÁTSZHATÓSÁG	20	25	PIII 1000, 256 MB RAM, 1.5 GB HDD
EREDETISÉG	07	10	ÖSSZESEN
GRAFIKA	18	20	80%
AUDIO	09	10	
ÉLETTARTAM	06	10	

Kontra: sokadik rókabőr - EA üzletpolitika, csaló MI, NBA store





350 felett tiszta élvezet...

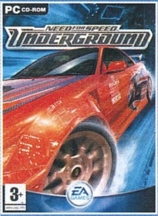


RX-7-esem, a gyorsulási versenyek királya

NFS UNDERGROUND

Kategória: autóverseny • **Kiadó:** Electronic Arts • **Fejlesztő:** Black Box • **Web:** www.eagames.com

INFOBOX



- Vizuálisan tömör gyönyör.
- 20 kipróbálható autó.
- Temérdek eredeti tuningcucc.
- Hamar monotonná váló játékmenet.

Aréna:

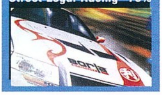
Midnight Club II 90%



Motorhead 87%



Street Legal Racing 78%



A tavalyi év folyamán megjelent „NFS: Hot Pursuit 2“ különböző változatai közül a PS2-es volt az igazi. Ezek után tehát nem okozott meglepetést, hogy az Electronic Arts a sorozat következő, az eddigi részek hagyományaival szakító epizódját is az ezért felelős Black Box boszorkánykonyhájára bízza. Hát akkor lássuk, hogy az idei számítógépes vásárokon díjakat bezsebelő játék hogyan állta ki a „puding próbáját“, és mit tudott felmutatni a RockStar nagyágyúja, a Midnight Club II ellen!

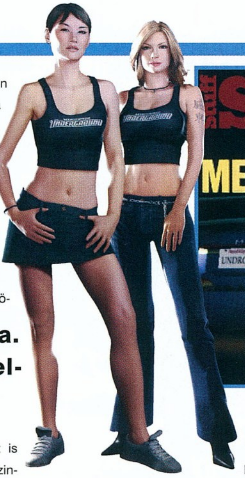
Halálos Iramban. Egyből a közepébe! A játék a Rob Cohen rendezte film tempójában nyit, a futam ugyan végig feszes, ám a lendületből időközben jócskán veszít. Végül mégiscsak Dominic Torettóként (Vin Diesel alakította) huppanunk bele agyontuningolt, optikailag is alaposan felglancolt autónkba, és büszkén, a metropolisz éjszakai versenyeinek királyaként pörgetjük fel a motort!
Az újgenerációs NFS sava-borsát az Underground mód adja, mely amolyan karrier-féleség. Legelején bőséggel kapunk a nyakunkba átvezető animációkat, melyeket akár ki is hagyhattak volna, hiszen később már csak az utolsó versenyek során lesz szerepük. Tehát, a 111+1 kihívással kecsegtető mód az elején csábítóan hívogató: induláskor mindössze néhány alapfelszereltségű verda közül választhatunk, de sikereink nyomán újabb és újabb tuningolási lehetőségek és járgányok válnak választhatóvá. Ezek egy része egy bizonyos verseny megnyerésével (pl. 25., 50. stb.), mások pedig a Stílus-potméter feltöltése után kerülnek birtokunkba. A játék 20 licencelt járművet tartalmaz, ami első hallásra ugyan nem tűnik kevésnek, de ha a cél az USA területén előszeretettel tuningolt gépek szerepeltetése volt, akkor igencsak szűkös. Néhány márka, mint pl. az Infiniti vagy a Lexus teljesen kimaradt, néhány jármű pedig igazi kuriózum azon a piacon (pl. Peugeot 206 GTI, Ford Focus).

A kocsira a versenyek során nyert pénzekből vehetünk különféle kiegészítőket, melyek mindegyikéből 3 szintű létezik, hasson az a teljesítményre vagy legyen akár optikai tuning. A teljesítményt növelő szerkezetek, mint pl. a chiptuning, a nitro-oxid, a turbófeltöltő, a leültetés, a súlycsökkentés segítenek abban, hogy a versenyek előrehaladtával az egyre jobb és jobb gépi ellenfeleket megverjük. Az optikai tuningeszközök, mint pl. a lökhárítók, a spoilerek, a küszöb, a felnik vagy a lámpaburák pedig növelik a hírnevünket. Ez utóbbi legfeljebb 5 csillagos lehet, és a stíluspontok szorzójaként működik. Magyarul a csillagok száma az a szorzó, mellyel a versenyek során elért stíluspontjainkat megsokszorozzuk, és az így kapott pontszámmal nő a Stíluspotméterünkben található csík, melyet - mint már írtam - fel kell töltenünk.

Ok és okozat. Minden érthető tehát: versenyeket kell nyernünk, köz-



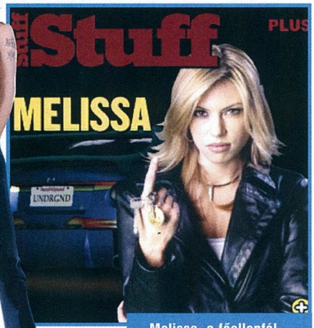
ben optikai és teljesítménytuningot alkalmaznunk az autón, melyet alkalmakként nem árt lecserélni. Fontos megemlítenem, hogy nem minden esetben az új típus lesz a jobb, pontosabban versenyfajtája válogatja. Ahogy nyerjük a versenyeket, fokozatosan haladunk majd előre a ranglétrákon, míg végül a város leghírhedtebb éjszakai versenyzője ellen is kiállunk! Kihívásaink között akadnak körökre vívott ütközetek (Circuit), gyorsasági csaták (Sprint), gyorsulási versenyek (Drag), erőcsúsztatásos menetek (Drift), kieséses küzdelmek (Lap Knockout), időre menő futamok (Time Trial) és bajnokságok is (Tournament). Ám mit ér mindez a változatosság, ha mindössze egyetlen városban, annak különböző részein rendezik a versenyeket? Ráadásul minden verseny este kerül megrendezésre, épp eső után, és minden útvonalat gondosan korlátokkal választottak el a város többi részétől - melyekről csodásan lehet mandinerezni. Ha netán letérnénk az útról, mondjuk egy félreeső mellékutcába csúsznánk, a gép egyből újra kirak minket a kijelölt útvonalra. Az útvonalak nagy részén lehetőségünk van levágásokat használni, de ezek 90%-a használhatatlan, viszont az EA rásüthette a készenlétbe állított marketing-plecsnit. A komoly gondok a 70. kihívás táján kezdődnek: ekkorra már mindegyik útvonalon legalább kétszer versenyeztünk, innentől a pályák és a versenyek csak ismétlődnek, a játék pedig ellaposodik. Minden összetevő együtt volt, hogy egy forradalmian új, mindent elsöprő játékot sikerüljön alkotni, a túlságosan monoton és elnyújtott Underground mód azonban nem váltotta be a hozzá fűzött elvárásokat. Tipikus EA-politikának érzem ezt, hiszen így jövőre, a folytatásban küldetéslemez-szerűen lehet belenyomni az új városokat, autókat és az átgyúrt játékmenetet.



„Az Underground a jövő előfutára. Fantasztikus látványvilága minden ellenfélét pislogásra készteti!"

Külcsín és belbecs. Az NFSU tipikusan az a játék, amelyik parasztvakításra született. Bemutatni hálás feladat, hiszen 30 percig csak tátott szájjal bámul az ember. Játszani vele azonban - elhibázott döntések okán - 15-20 óra tiszta játékidőt a karrierbe tolva monoton és unalmas.

A játék mind grafikájával, mind pedig megszólalásával új mérföldkő. Megérte hát specialistákhoz fordulni a látványt illetően, hiszen nincs még egy olyan autóverseny, amelyik ilyen mesterien visszaadná az esti száguldozás élményét. A fények és a kontúrok mosódása, az érzékszerveink tompulása, majd kitisztulása egész egyszerűen zseniális. Az sem a véletlen műve, hogy a dukkózás tükröződik, ráadásul az út is nedves, hiszen ilyen szintű fényhatásokat még soha nem láttunk autós játékban. A hangok is elismerést érdemelnek, mert minden részletre odafigyeltek: a különféle városrészekből kiszűrődő zajok, az autók hanghatásai közötti különbségek, a turbófeltöltő sivítása (mindhárom szint egyedi hangzást kapott), a fékezések, az ütközések és persze a nitro beömlése is pazar. Az EA Trax garantálta zeneszámok mind-mind tökéletesen hozzák a „Halálos Iramban" film hangulatát, nem véletlen, hogy nem kapcsoltam le a zenét versenyek közben sem - ez nálam kifejezetten ritkaság!



Melissa, a főellenfél...

„A 10-15 óra játék után monotonná váló játékmenet lehangolóan hat, viszont az első órák páratlan élményt garantálnak."

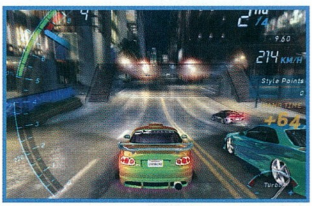
Mellékvágányon. Az Underground a kettősségek játéka. Kezdjük először is legsúlyosabb hibájával: nincs benne visszajátszás. A játék nemhogy igényli, egyenesen sikít a visszajátszás után! E funkció hiánya egyszerűen érthetetlen. Másodsorban pedig itt vannak a be nem váltott ígéretek: realisztikus törés és több város. Egyik sem került bele a játékba, újra csak megmutatva azt, hogy az EA marketinggépezete a jövőt alaposan átgondolva őröl - ezek is belekerülhetnek a 2. részbe. Következhetnek a kisebb, de mindenképpen idegesítő hibák. Vegyük például az MI-t: igen kiválóra sikerült rutinok és csalások jellemzik. A gép, hozzánk hasonló módon bizony hibázik, ütközik, borul, ám, ezek ellensúlyozására, a fizikai törvényeinek ellentmondva képes minket utolérni akkor is, amikor éppen tökéletesen vezetünk, majd pedig lehagy. Nos, én az ilyen dolgokat nem tolerálom az autós játékokban, elég csak a nagy riválís Midnight Club II-t megemlítenem, ahol a gép nem csalt. Megértem azt is, hogy mostantól nem kapunk statisztikai képernyőt egy-egy járgányról, akkor a fejlesztő viszont legalább arra odafigyelhetne, hogy a pontozásos értékek megfeleljenek a játékban tapasztalhatóknak. Mi értelme is volt 20 autót beletenni a játékba, amikor ezek közül 3 igazán használható akad - Mazda Miata, Mazda RX-7 és Honda S2000? Emlékeim szerint ez a 4. NFS-rész, ahol a forgalom nevetséges, maximális sűrűség mellett is legfeljebb szórványosnak mondható. Mindez nem lenne gond, ha ezen felül nem lenne kiismerhető. Ebben a tekintetben a RockStar fényévnyi messzeségbe ugrott el az EA-tól. Ha valaki rájött arra, hogy mit kezdhet a pénzével, írjon, mert én törtem a buksimat, de csak nem villant át, vajon mire is lenne jó az összegyűjtött pénzmag!

Zárszó. Minden adott volt egy igazi klasszikushoz, a célegyenesben azonban a Midnight Club II elhúzott mellette. Remélem, hogy a visszajelzések hatására a következő részben már a játékmenetre is jobban odafigyelnek, hiszen így a ziccer kimaradt, az NFSU nem tudott élni a benne rejlő potenciállal.

Dauby



A karrier-mód végén található értékelésem



Pro: a következő generációs autóversenyek előfutára, lélegzetelállító grafika, profi hangzás

HANGULAT	22	25
JÁTSZHATÓSÁG	17	25
EREDETISÉG	08	10
GRAFIKA	20	20
AUDIO	10	10
ÉLETTARTAM	05	10

GÉPIGÉNY
PIII 1000, 256 MB RAM, 1.5 GB HDD,

ÖSSZESEN
82%

Kontra: ellaposodó karrier-mód, sok bosszantó hiba, csak egy város és gyorsan megunható esti környezet





Gandalf helyre rakja az orkokat.

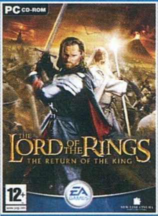


Hiába a sok képzett harcos, a túlerő hatalmas.

LORD OF THE RINGS: RETURN OF THE KING

INFOBOX

Kategória: akció **Kiadó:** Electronic Arts **Fejlesztő:** Hypnos Entertainment **Web:** lordoftherings.eagames.com



- Hamisítatlan Gyűrűk Ura-hangulat.
- Csodálatos grafika.
- Egyszerű, de lebilincselő játékmenet.

ARÉNA:

Hulk 79%



Enter the Matrix 50%



Golden Axe 81%



Regényírók tucatjai próbálták meglovagolni - vagy ha úgy tetszik: lekoppintani - a J. R. R. Tolkien által teremtett fantáziavilágot. Mégis hiába vonultatták fel orkok, tündék, félszerzetek és más furcsa lények sokaságát változatosabbnál változatosabb kalandokban, a Gyűrűk Ura-trilógia nyomába egyikük sem érhetett. A megoldás pedig szinte ott hevert az orruk előtt: egész egyszerűen nem jöttek rá arra az alapigazságra, hogy legyen az akció bármilyen lenyűgöző, a történet csak akkor ragadja meg az olvasót, ha együtt tud érezni annak hőseivel. A kulcsszó tehát: dráma.

Lenni, vagy nem lenni. Hogy miért éreztem fontosnak mindezt már a bevezetőben tisztázni? Mert az előrejelzések alapján bármennyire is jónak tűnt A király visszatér játékadaptációja, nem hagyott nyugodni a gondolat: azzal, hogy pusztán akcióra degradálják a történetet, pont a lelkét ölik meg mindannak, amit Peter Jackson rendező hibátlanul vászonra tudott álmodni nagyszabású trilógiájában. Szerencsére ezzel a nehézséggel a fejlesztők is messzemenőkig tisztában voltak, ezért áthidaló megoldásként a lehető legkézenfekvőbbet választották: a filmváltozat jogaival a zsebükben megpróbálták a legapróbb részletekre is odafigyelve átültetni a filmet a képernyőre. Ha a cél a gyanútlan játékosok manipulálása volt, sikerrel jártak: a filmek ismeretében ugyanis akarva-akaratlanul is felvillannak bennünk a trilógia egyes pillanatai, így máris nem esik nehezünkre átérezni a gyűrű elpusztításáért folytatott küldetés súlyát. Nincs menekvés: a Gyűrűk Ura világa a New Line Cinema logójának megjelenésétől kezdve rabul ejt, és a játék során egy percig sem enged szorításából.

Élni, és halni hagyni. A swapolás miatt valamivel több, mint 2 GB tárhelyet igénylő program (3 CD-n terpeszkedik a drága...) az egyszerű beállításokat követően a film jeleneteiből összevágott intróval indul, majd egy rendkívül szépen megoldott átmenetnek köszönhetően máris a mélyvízbe csöppenünk: a Két torony végső nagy ütközetének megfelelően a Helm-szurdoki csatában Gandalffal az élen napkeltekor megérkezik a felmentő sereg. Mi a Fehér Mágust irányítva vadászhatjuk le az orkokat, valamint a segédkezhetünk Aragornéknak azáltal, hogy katapulttal lőjük a felözönlő ellenséget, vagy a várfalra egy létrán felmászva kaszaboljuk őket.

Bár a Return of the King a későbbiekben is jobbára a „menj előre valamelyik karakterrel, és csinálj ki mindenkit, aki veled szembe jön" elvet követi, a környezet interaktivitása sokat dob a hangulaton: láthatjuk, ahogy az egykori Szövetség tagjai és a katonák együttes erővel fáradoznak az ellenfél kiirtásán, de az úton-útfélen heverő fegyverek hasznosítása is határozottan kellemes ötletnek bizonyul.

Az első pálya után a játék háromfelé ágazik el: az egyikben Gandalf, a másikban Aragorn, Legolas és Gimli, a harmadikban pedig Frodó, Samu és Gollam sorsát követhetjük nyomon. A program ránk bízza a sorrendet, így tetszés szerint válogathatunk a három küldetéssor közül. Mint ahogy az ennyiből már bizonyára kitalálható, a legtöbb esetben a pályák előtt több karakter közül választhatunk. Állandó cserélgetésük helyett a nehezebb feladatoknak azonban érdemes azzal nekirugaszkodni, akivel korábban már vi-



szonylag sokat játszottunk, mivel a harc közben folyamatosan pontokat szerzünk. A kiirtott ellenfelek száma mellett gyorsaságunk és technikánk is lényeges, mert a program ezeket igencsak díjazza, idővel pedig tapasztalati szintet léphetünk. Az összegyűjtögetett pontjainknak más téren is hasznát vesszük: levásárolhatjuk őket különféle kombókra és kiegészítő felszerelésekre.

„A Gyűrűk Ura világa a New Line Cinema logójának megjelenésétől kezdve rabul ejt, és a játék során egy percig sem enged szorításából.“

A szereplők jelleme lényegesen eltér egymástól, ami főleg a különleges tulajdonságaikban nyilvánul meg. Persze, aki ismeri a történetet (ki nem?), az tudja jól, hogy míg Aragorn közelharcban profi, addig Legolas villámgyorsan és halálpontosan bánik a nyíllal, Gandalf pedig szükség esetén nem restell botjával mágiát bevetni.

Az irányítás ugyancsak megmarad a konzolok igen egyszerű szintjén: alig pár gombot kell használnunk, a megfelelő kombinációk pedig villámgyorsan megtanulhatók. Játék közben az „Esc“ billentyű lenyomása után a menübe jutunk, ahol könnyedén állíthatjuk a nehézségi szintet (nem tévedés: valóban játék közben!) és a grafikával kapcsolatos dolgokat, megnézhetjük a billentyűkiosztást és a karakterünk rendelkezésére álló kombókat, illetve egy menüpontban tippeket is kaphatunk az adott pályához (pl. lökd le a létrát, hogy az orkok ne tudjanak felmászni stb.).

Játék a filmben, film a játékban. Ahogy azt már fentebb is említettem, az átvezető animációk jelentős részét filmrészletek szolgálják, melyeket ügyesen ollóztak össze a trilógia darabjaiból - főként az első kettőből, de számtalan exkluzív jelenet köszön vissza a Király visszatér-ből is. Ahogy előrehaladunk a programban, a pályaválasztó menüben a játékhoz és a filmtrilógiához kapcsolódó rejtett extrák kerülnek elő.

Az összefonódás ezzel még nem ért véget: a karaktereket, tárgyakat és helyszíneket egy az egyben a filmről mintázták, a szereplők hangját pedig a sztárok kölcsönzik. Howard Shore kiváló, Oscar-díjas zenéje is mindvégig a játék szerves részét képezi: annak függvényében, hogy éppen hol járunk, felcsendülnek az adott helyszínhez kapcsolódó dallamok. A Return of the King ráadásul támogatja az 5.1 csatornás hangzást, ami képes otthonunkba varázsolni azt az élményt, amit korábban csak moziban élhettünk át.

Szemkápráztató látvány. Ha a nyitóképernyőn egy ideig nem nyomunk le semmilyen billentyűt, remekül összevágott előzetes fut le a játékból. Aláfestésül Clint Mansell Rekviem egy álomért című, a filmhez szerzett zenéjének újrahangszerelt változata szolgál, amelyik ezt megelőzően A két torony végső mozielőzetesében is hallható volt. Már itt fantasztikus látvány tárul elénk, mindez pedig még semmi ahhoz képest, amit élesben tapasztalhatunk! A ostromokkor valóban látjuk, hogy több ezer fős, fáklyás sereg próbál rendezett sorban betörni, de az összes csatajelenetre elmondható, hogy egyszerre rengeteg karakter jelenik meg a képernyőn érzékeltetve azt a káoszt és kilátástalanságot, amit a szereplők valójában is átélhettek.

Summa. Ha eltekintünk a Gyűrűk Urá-s körítéstől, el kell ismernünk: a Return of the King nem több jól megcsinált hack 'n slash-nél, amelyet a film lázában égve először lelkendezve nyüstölünk, de utána a játékot rejtő doboz aligha kerül elő újra a fiók mélyéről. A Hypnos Entertainment mégis maximálisan kihasználta a műfajban rejlő lehetőségeket, és megpróbálta némiképp kitágítani annak határait - mert azt bizony be kell látnunk, hogy bár játékok jöttek-mentek, ezen a téren fejlődés aligha történt a legendás Golden Axe óta. Mindezt mérlegelve viszont a Return of the King néhány óra erejéig lebilincselő szórakozás, a Gyűrűk Ura-rajongók (időközben kezdek rájönni, hogy én is beálltam a sorba...) számára pedig kötelezően beszerzendő darab!

A király visszatér. A magyar közönség január 8-tól láthatja a mozikban a Gyűrűk Ura-trilógia záró darabját, A király visszatér-t. Annak ellenére, hogy az alkotás állítólag 210 percesre (!) sikeredett, Peter Jackson rendező még így is komoly kompromisszumokra kényszerült, hogy a játékidőt lefaragja: Szarumánt például teljesen kiírta a történetből, így halála csak a bővített DVD kiadáson lesz látható.

SzB





A katapult egy csapásra rendet tesz.

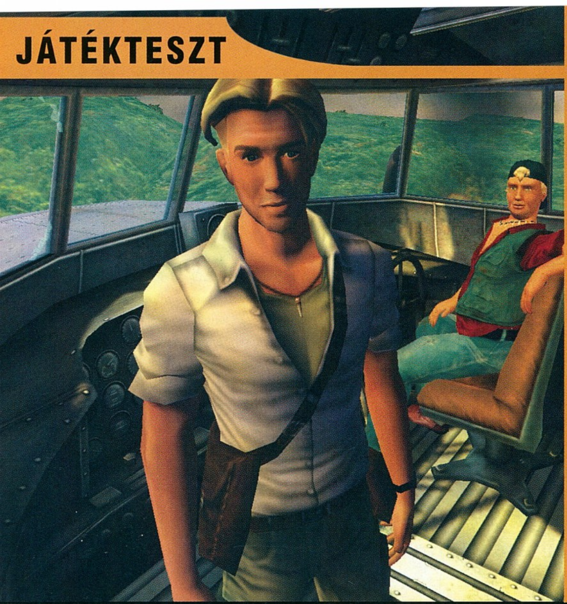


Samu Frodó védelmére kel.

Pro: Kiaknázza a műfaj lehetőségeit; Nagyszerű zene; Átjön a film akciójeleneteinek hangulata

HANGULAT	24	25	GÉPIGÉNY
JÁTSZHATÓSÁG	22	25	PIII 700,128 MB RAM, 2 GB HDD,
EREDETISÉG	04	10	ÖSSZESEN
GRAFIKA	18	20	84%
AUDIO	09	10	
ÉLETTARTAM	07	10	

Kontra: A Gyűrűk Urában azért több rejlene egyszerű hack 'n slash-nél; Tipikusan „egyszer játszós" darab





Na, ezt csinálja utánam a Besenyei Péter...



Ezt az új figurát a Lidóban tanultam tegnap este

BROKEN SWORD 3: THE SLEEPING DRAGON

INFOBOX

Kategória: kalandjáték • **Kiadó:** THQ • **Fejlesztő:** Revolution • **Web:** www.broken-sword.com



- 12 óra tiszta játékidő.
- Ötletes fejtörők, rengeteg idegesítő ládatologatás.
- Kicsit átalakult Broken Sword-hangulat.

ARÉNA:

The Black Mirror 80%



Runaway 89%



Day of the Tentacle 98%



Charles Cecil néhány hónappal ezelőtt istenkáromlással felérő kijelentést tett az egyik vele készített interjúban: szerinte a 2D-s „point and click" kalandjátékok kora végképp lejárt. A '90-es évek elején, amikor ez az egész számítógépes játékőrület kialakult, a repülőszimulátorok és a körökre osztott stratégiák mellett ez volt a legnépszerűbb stílus. Olyan nevek hozták lázba akkoriban a jó népet, mint a King's Quest, a Monkey Island sorozat vagy a Day of the Tentacle. Akkoriban tűnt fel egy kicsiny angliai fejlesztőcsapat, a Revolution. Első játékuk, a Lure of Temptress (1992) még Amigára készült (később jött a PC-s átirat). Ezt követte a Beneath the Steel Skies (1994), de ténylegesen a Broken Sword hozta meg a nagy áttörést. '98-ban aztán jött a következő rész, de sajnos akkoriban a játékpiac már kezdett átalakulni (az FPS-ek és az RTS-ek kezdték kiszorítani a többi stílust). A Revolution ezután stratégiát váltott, felhagytak a 2D-s megjelenítéssel, és a kor kihívásait követve áttértek a 3D-re. 2000-ben jött az In Cold Blood, mely a felejthető kategóriába tartozott ugyan, de arra jó volt, hogy a fejlesztők hozzászokjanak ehhez a stílushoz (ekkoriban jelent meg utolsó rajzolt kalandjátékuk, a Road to Eldorado is). Így született meg a Broken Sword trilógia befejező epizódja, mely a kisebb hibáktól eltekintve egész korrekt darab lett.

A történelem megismétli önmagát. George Stobbart és francia barátnője, Nico Collard megint külön élnek. George ügyvédi karrierje meglehetősen jól alakult, Nicónak viszont nincs szerencséje a riporterkedéssel. Anyagilag teljesen leégett, háromhavi lakbérrel tartozik, ráadásul munkája is alig akad. Legutolsó megbízatása teljesen átlagosnak indult, az egyik ismert hackert kellett szóra bírnia, aki a közelgő világvégéről akar eladni egy sztorit a lap kiadójának. Az események azonban váratlan fordulatot vesznek, a hackert valaki megöli, és úgy intézi a dolgot, hogy a rendőrség Nicót gyanúsítsa. A kavarásból persze George sem maradhat ki: az ő kalandja Kongóban indul, ahol lelkiismeretlen gyilkosok hidegvérrel végeznek az ügyfelével. Innentől kezdve beindulnak az események, aminek következtében Nico és George ismét egymásra talál, és megmentik a világot. Útjuk során számtalan ismerősbe botlanak, köztük olyanokba is, akiket már rég halottnak hittek. A tét persze ismét óriási, kudarc esetén az egész világ sorsa egy megalomániás őrült kezébe kerül.

A harmadik dimenzió titka. Az utóbbi évek gyatra kalandjáték-felhozatala igazolni látszott Charles Cecil előbb említett kijelentését, bár azért akadt egy-két ígéretes darab. A 3D-be átültetett játékok nagy része komoly kihívásokkal küszködött, még az olyan nagy nevek, mint a Grim Fandango vagy a

Monkey 4 sem kaptak felhőtlen fogadtatást (nem is beszélve az anyagi sikertelenségről, mely alaposan elvette a kiadók kedvét ennek a stílusnak a támogatásától). A nehézségek ellenére a Revolution csapata nem adta fel, egészen ígéretes kalandjátékot sikerült összehozniuk. Az indítás után rögtön szembesülünk azzal a ténnyel, hogy a BS3 egy az egyben Xbox-átirat. Igaz ugyan, hogy itt változtathatunk a felbontáson, de ezen kívül nincs eltérés a két változat között. Sajnos ez igaz az irányításra is, a klasszikus kalandjátékok rajongói készüljenek fel az egértámogatás teljes hiányára. Mindenképpen ajánlott egy jobb gamepad, e nélkül nagyon nehéz lesz irányítani hőseinket.



Grafikailag nem lehet egy rossz szavunk sem, a gyönyörű, LightWave-ben renderelt hátterek, a szépen lemodellezett karakterek és a vetett árnyékok kiemelik a BS3-at az átlagos kinézetű játékok közül. A BS sorozat egzotikus helyszíneken játszódó cselekménye mindig is a trilógia védjegyének számított, most sincs ez másként. Kalandjaink Kongó szívében kezdődnek, majd Párizs sikátoraiban folytatódnak. Ezután egy dél-angliai kisváros következik, majd Prága egyik festői kastélya kerül képbe. Az utolsó helyszín Egyiptom, itt futnak össze az események. Egy helyszínre persze többször is visszatérhetünk, a címszereplő sárkány is csak az utolsó fejezetben, az angliai kisvárosban bukkan fel.

„A veterán kalandjátékosok kicsit csalódottak lesznek, ez már nem az a Broken Sword, amelyikre ők emlékeznek."

Nico és George felváltva kerül az irányításunk alá, csak a játék második részében kalandoznak együtt. Remekül kiegészítik egymást, rengeteg olyan feladvány került a programba, melyet csak együtt képesek megoldani.

Kéz a kézben: akció-kaland. A fiatalabb korosztályra gondolva a BS3 nemcsak kalandelemeket tartalmaz, időnként a kikerülhetetlen akciórészek is feltűnnek. Veteránként kalandjátékosként először fel voltam háborodva, hogyan kerülhetnek ezek a klasszikus Drag-

„A frusztráló ládatologatások mellett sokszor meg kell szenvednünk az unalmas sziklamászásokkal, ugrálásokkal és a sziklafalra történő felhúzódzkodással."

on's Lair „nyomd meg a megfelelő pillanatban a jó gombot, és továbbmehetsz" részek a játékba, de aztán rájöttem, hogy ezek igenis feldobják a játékmenetet. Nincs belőlük olyan sok, ráadásul abban az esetben, ha hibázunk, akkor sem kell visszatöltenünk a játékállást, korlátozás nélkül próbálkozhatunk (egyetlen gombot kell csak megnyomnunk, ráadásul a program még azt is megmondja, hogy melyiket). A kalandelemek meglehetősen ötletesek lettek, de azért senki se gondoljon Day of the Tentacle-összetettségű feladványokra. Az esetek nagy részében az adott pályán felszedett tárgyakat kell használnunk, csak nagyon ritkán fordul elő, hogy azokat össze is kell kombinálnunk. A 3D-s ábrázolásnak köszönhetően elfelejthetjük az egérkurzorral történő képernyő-kutakodást (azért tegyük szívünkre a kezünket, nem volt az olyan rossz). Helyette inkább a főhősök odafordítják a fejüket, ahol valami érdekes történik, sőt a gyengébbek kedvéért még apró csillag is megjelenik a fontosabb tárgyak körül. A futás mellett mindkét hős rendelkezik a lopakodás képességével. Persze most nem Solid Snake-szintű képességre kell gondolni, de Nico és George az árnyékos helyek kihasználásával el tud lopakodni az őrök, illetve az őrkutyák háta mögött (azért ha a kutya ugat, akkor álljunk meg, a felénk forduló őrök a mozgást érzékelik, és előbb lőnek, s csak azután kérdeznek).

A frusztráló ládatologatások mellett sokszor meg kell szenvednünk az unalmas sziklamászásokkal, ugrálásokkal és a sziklafalra történő felhúzódzkodással. Ezeknek elméletileg fokozniuk kellene a játékélményt, de az igazat megvallva semmi érdekeset nem találtam bennünk; erős a gyanúm, hogy ezek a részek csak azért kerültek a játékba, hogy néhány órával kitolják a játékmenetet.

A hangulat fokozása: zene és hang. A Broken Sword alaptéma ismét felcsendül, és már régi ismerősként üdvözöljük. Rendkívül ötletes a jó megoldások után megszólaló rövid, de inspiráló zene, innen tudjuk, hogy jó úton járunk. George

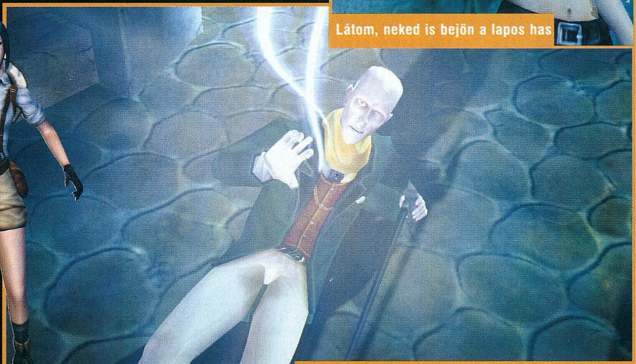
Dobozolás

A BS3 legnagyobb hibája a ládatologatós feladványok: egyszer-kétszer még elmentek, de a tizedik hosszadalmas és unalmas fejtörő után már inkább a pokolba kívántam az egészet. Egyedül a mosógépes feladvány volt ötletes, kár, hogy csak egy volt belőle. Legyen ez tanulság a designereknek: ugyanabból a feladványból soha ne tégy tíz egyformát ugyanabba a játékba.



Látom, neked is bejön a lapos has





Akkor sem engedek az Erő sötét oldalának...

Kamerakezelés

Sokszor volt gond a kamerakezeléssel is, főként a menet közben felcserélt irányítás miatt. Ez különösen az akciórészekben bosszantó: nem elég, hogy Petra üldözött minket egy méretes revolverrel, de még az irányítás is megnehezítette a dolgunkat.



Mintha már jártam volna erre valamikor!



„Csókolom a kezsit-lábát, lába sárát..."



„Trabanton szállni élvezet, gyorsabban száll, mint a képzelet..."

és Nico hangja nagyon sokat dob a hangulaton, kevés játékban hallunk ilyen színvonalú alámondásokat. George Stobbart megszemélyesítésére ismét ugyanaz az úriember, Rolf Saxon vállalkozott, immár harmadik alkalommal. Ez a kicsit gunyoros, okoskodó, mégis kedves hang tökéletesen illeszkedik George Stobbarthoz. Nico Collard hangjáért Sarah Crook felelt, ő még nem szerepelt a Broken Sword sorozatban (érdekességként jegyzem csak meg, hogy Nico hangját a trilógiában eddig három különböző hölgy adta).

Az elmaradhatatlan apróságok. Az igazat megvallva először Xboxon kezdtem el a játékot, és csak később tudtam kipróbálni PC-n, így volt szerencsém megtapasztalni az Xbox katasztrofális töltési idejét (egy töltés hozzávetőlegesen 25 másodpercig tartott, szerencsére PC-n ez az idő leredukálódott ötre). Ez azért nagyon fontos, mert egy-egy rejtvény megoldásához sokat kell barangolnunk, és egyáltalán nem mindegy, mennyi ideig bámuljuk a töltés képernyőt.
A játék vége felé ötletes rejtvénnyel találkozunk (aki játszott az Empires Dawn of the Modern Worlddel, annak ismerős lesz), kár, hogy csak elvétve szembesülünk hasonló tartalommal.
A sorozat mindig is híres volt szarkasztikus humoráról, ez főként Nico és George játékos évődéseiben csúcsosodik ki. Kell is ez a kis könnyedség, mivel a mellékszereplők gyakran és meglehetősen brutális körülmények között haláloznak el. Gondok voltak az átvezető animációkkal is, főként a renderelt részek minősége volt kirívóan pocsék. Nyugodtan maradhattak volna a saját motor által generált animációknál, mindenki jobban járt volna.

„A BS sorozat egzotikus helyszíneken játszódó cselekménye mindig is a trilógia védjegyének számított, most sincs ez másként."



És végül az értékelés. Hangulatos, kicsit könnyű, „újgenerációs" kalandjáték lett a Sleeping Dragonból. A veterán kalandjátékosok picit csalódottak lesznek, ez már nem az a Broken Sword, amelyikre ők emlékeznek. Azok az idők végképp elmúltak, jobb, ha szép lassan mi is hozzászokunk. A kézzel rajzolt háttereket felváltja a LightWave renderelés, a fejtörők mellé beszivárognak az akciórészek, és a stílus hamarosan teljesen beolvad a kalandelemekkel feltupírozott akciójátékokba. A nagy cégek sorra dobják a kukába a kalandjáték-projekteket (a LucasArts nagy csinnadrattával bejelentett Full Throttle 2-je is erre a sorsra jutott), mert egyszerűen nem éri meg nekik az ilyen programok finanszírozása. Még szerencse, hogy a kisebb, európai cégek (Pendulo) látnak még fantáziát a kalandjátékokban, és időről időre meglepnek minket egy Runaway kaliberű alkotással. Csak győzzük kivárni...

Mocsy



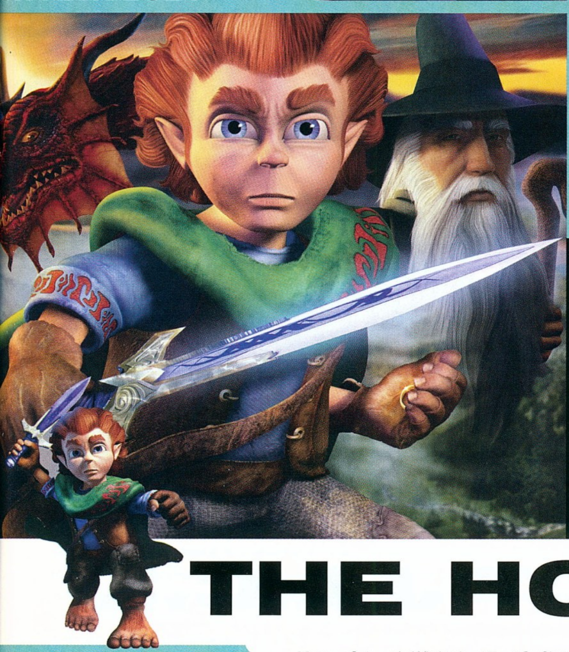
Pro: Kalandjáték, régi ismerősök az első részből, izgalmas történet

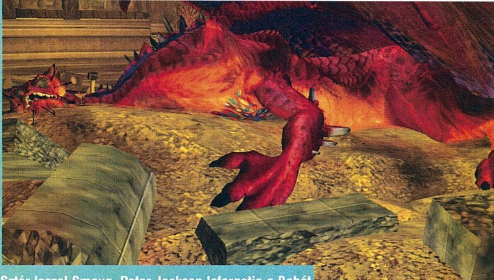
HANGULAT	22	25
JÁTSZHATÓSÁG	20	25
EREDETISÉG	09	10
GRAFIKA	18	20
AUDIO	10	10
ÉLETTARTAM	06	10

GÉPIGÉNY
PIII 750,128 MB RAM, 2 GB HDD

ÖSSZESEN
85%

Kontra: ládatologatás, nehézkes irányítás, gyenge renderelt animációk





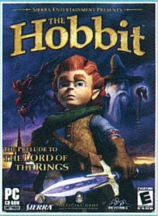
Sztár leszel Smaug, Peter Jackson leforgatja a Babót

A nemes célú regényadaptáció kiadásának indítéka természetesen nem más, mint a mozikban éppen ez időben, a Gyűrűháborúban kiteljesedő trilógia, melynek előjátéka (a Hobbit, vagy első fordításában Babó) látszólag elkerüli a mozivásznakat. Nem úgy a játékkonzolokat és pécénket, melyekre a kétéves fejlesztést követően megjelent játékban Bilbót kísérhetjük végig hosszú útján Zsáklaktól egészen a Magányos hegy lábánál megesett Öt Sereg Csatájáig.

THE HOBBIT

INFOBOX

Kategória: akció/kaland • **Kiadó:** Sierra • **Fejlesztő:** Inevitable Entertainment • **Web:** thehobbit.sierra.com



- Harc és gyűjtögetés 12 szinten át.
- Intellektuálisan nem terhelő: Kövesd a Kék Kristályokat™ játékmenet.

ARÉNA:

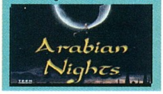
Rayman 3 90%



Harry Potter 2 77%



Arabian Nights 53%



A hobbit akcióhős. A játékban ugrálva, mászva, rejtőzve és az akció/kaland/platform-alap hármasára építő játékokban fellelhető egyéb cselekedetekkel kell a történet helyszínein átverekednünk magunkat. Sziklákból, hasadékokból, farönkökből és folyókból akadályok, valamint kötelekből, pallókból, létrákból és liftekből eszközök állnak a három láb magas félszerzet előtt. Feladatai teljesítésének elmaradhatatlan része a pályákon szétszórt kristályok learatása is, ami bátorságpontokkal gyarapítja karakterünk ellenálló képességét. Természetesen Középföldén gyakran

„Nincs több ebben a Hobbitban, mint ami a szemnek látszik!"

botlik a kalandozó Morgoth gonosz teremtményeibe, így nem is csoda, ha út közben wargok, óriás pókok, élőhalottak és más kellemetlenkedők lepik meg a játékost. Az elkerülhetetlen küzdelmekben a legendás Fullánk és az Egy gyűrű mellett egy bot játssza a főszerepet Bilbó kezében, aki hobbitként mellesleg a kövekkel is elismerésre méltón céloz.

Az interaktív regény. A kalanddal a játékon keresztül ismerkedők mindössze olyan ritka jó kerettörténetbe ágyazott, hangulatos tucatjátékot kapnak, mint a Croc, a Harry Potter vagy az Arabian Nights. Akinek már nem kell bemutatni a Bakacsinerdőt és a Tóvárost, azok észrevehetik, hogy a fejlesztők mindent megtettek annak érdekében, hogy a játék végigkövesse az eredeti történetet. A fejezeteket összekötő, illusztrációkkal tarkított eseményeket követhetjük végig minden szint befejeztével. Az ismert szereplők mellett a feladatok bonyolítása miatt újak is előkerülnek, szerencsére nem nagy számban. Dicsőségére válna a játéknak, ha a kalandozót rábírná a könyv elolvasására is, bár ennek ellenkezőjére nagyobb esélyt látok. A pályák élénk színei jól illeszkednek a Gyűrűk Uránál vidámabb, könnyedebb regényhez, de Bilbó gyermeki tekintete, csokimáz haja nekem nem jött be, még akkor sem, ha a hobbitokon nem is látszik meg az 51 év. A környezetet, a szereplőket és az eseményeket a fejlesztőknek sikerült átemelniük a játékba, nem úgy a cselekményt. Hobbitfalvától a Bakacsinerdő határáig egész érdekfeszítően telik az út, leszámítva a kisebb korosztálynak szánt feladványok túlzott egyszerűségét. Ezután viszont karakterünk a regényben megismerttől, a bajt kerülő, néha gyámoltalan, de sokszor szerencséjének köszönhetően hősies és mindig éhes Bilbóból hobbit-terminátorrá válik, aki olyan teremtményeket gyűr le, amelyek Gandalfnak is becsületére válnának. A játék talán mindenben megfelel a fejlesztők eredeti elképzelésének, miszerint a Hobbit történetére építve készítenek egy elsősorban konzolos akciójátékot. Akinek ez a cél nincs ellenére, nem fog csalódni a Hobbitban.

Lázi



Pro: nagy játékterek, a kamerakezelés mindig ura a helyzetnek, korrekt gépigény

HANGULAT	19	25
JÁTSZHATÓSÁG	21	25
EREDETISÉG	03	10
GRAFIKA	16	20
AUDIO	10	10
ÉLETTARTAM	06	10

GÉPIGÉNY
PIII 450, 64 MB RAM, 1,5 GB HDD

ÖSSZESEN
75%

Kontra: primitív karakterfejlődés, túl egyszerű kalandelemek, Beorn kimaradt




Ízelítő az erődbevétel hagyományos módjából

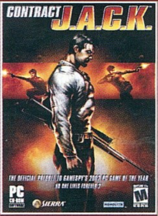


Egy kép a játék kaotikusan eredeti pillanataiból

CONTRACT J.A.C.K.

INFOBOX

Kategória: fps • **Kiadó:** VUGames (Sierra) • **Fejlesztő:** Monolith • **Web:** nolf2.sierra.com



- Rövid és velőtlen hent minden idők egyik legjobb fps-ének tetemén.

Aréna:

The Operative: NOLF 94%



NOLF: A Spy in H.A.R.M.'s Way 92%



Serious Sam 80%



A No One Lives Forever sorozat zsenialitását senki sem tagadhatja, és nem is tagadja. Hogy a '70-es évek kémfilmjeinek sajátosságaira építő, ám azokat kegyetlenül kifigurázó, tömény, de igényes humoremelte hangulat, vagy az óvatos alaposságot követelő játékmenet rettentette-e el a tömegeket attól, hogy elkapkodják, nem tisztázott (hajlok rá, hogy az előbbi). Még az észbontó főhősnő is kistotálban ösztönözte a vásárlást a dobozról, az eladások mégsem alakultak a fentiek alapján elvárható szinten. A Monolith, úgy tűnik, mérgében elhatározta, hogy következő játékát a felsőbb körökben divatos munka-haszon arány jegyében tervezi, ha az kell a fogyasztónak, akár az igénytelenség árán. Nos, ezen a bizonyos áron nem spóroltak, produktumuk az elődökhöz képest döbbenetesen igénytelen - hogy a célját eléri-e, azt már őszintén kétlem.

A helyszínek, a történet, a játékmenet vezetése szélsőségesen irracionális, értékelhetetlenül eltúlzott (nincs az abszurd humor keretein belül, pedig azt igazán el tudom ismerni), és mindemellett nyúlfarknyi. Mivel a cikk hangvétele távolról sem ajánló, bizonyításképp végig is evezünk rajta. Főhősünk, John Jack valamikor a NOLF első és második része között egy zűrös éjszakán seregnyi marcona gengszter közt tisztul a szesztől, akik épp láncfűrésszel vágnának rajta elégtételt, amiért keresztbe tett főnöküknek. Jack persze szétfeszíti kötelékeit, és az első ember pusztakezes agyonverése utáni pillanattól kezdve a gépfegyver 7 fejezeten keresztül szinte megállás nélkül ropog. A következő szobában tíz embert találva kezdtem sejteni, hogy itt nem pusztán a reklámszövegek megfogalmazta „több akcióról, kevesebb lopakodásról" van szó. Mire a garázsig eljutottam, a statisztika szerint több mint 100 hullát hagytam magam mögött - ez tehát legkevésbé sem a NOLF koncepciójának enyhe eltolása az akció irányába, hanem olyan hent, amilyen láttán még Sam is komolyan megdöbbenne.

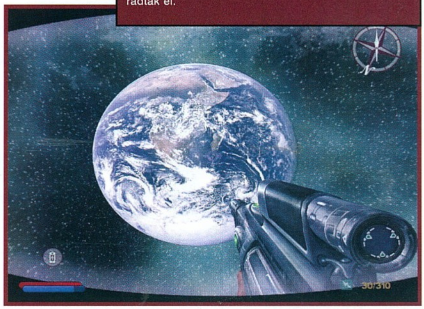
A következő helyszínen, Máltán, ahová Dimitri Volkov, akkor még H.A.R.M. bűnszövetkezet-fővezér koordinátái (levelében szélességi és hosszúsági fokot ad meg) alapján jutunk el, folytatódik az egyen-ellenfelek tömegeinek szüntelen áramlása sokszor úgy, hogy szinte lehetetlen mellélőni. Több száz H.A.R.M.-aktivistát lyuggatunk ki, hogy eldőljön, érdemes-e minket alkalmaznia a H.A.R.M.-nak. Ez az egyszerű feketehumor váltotta fel a NOLF telibe talált iróniáját. A megbízásban sem lelni sokkal több fantáziát: látogatást kell tennünk az utolsó ládáig az előd oroszországi pályaelemeiből építkező Csehszlovákiában, mert a csehszlovákok (véletlenül sem csehek és szlovákok) forralnak valamit, ami érdekli a vetélytárs Danger Danger olasz bűnszövetkezetet, és ha őket érdekli, érdekel minket is. Miután érdeklődésünk realizálódott együttesen több mint ezer „csehszlovák" és olasz leémészárlásában, titkos rakétakilövő-állomást fedezünk fel, melyet a maffiózók a H.A.R.M. tudósának, az Operative-ben, az űrben ragadt, a Contract JACK-ig pedig a holdon magának otthont építő, dr. Harijnak az elrablásához akarnak felhasználni. A megakadályozás módja, hogy mi is lopunk magunknak egy rakétát, elvezetjük a holdi bá-



zisra, és magunk hozzuk haza a doktort. Persze ha ez sikerülne, a játék még kevesebb pontot kapna az élettartamra - befejezésként vissza kell rakétáznunk a Danger Danger szicíliai főhadiszállására, és amellett, hogy Harijt kiszabadítjuk, gyökereinél kell elfojtanunk minden további rivalizálást (ez nagyjából 500 főt jelent).

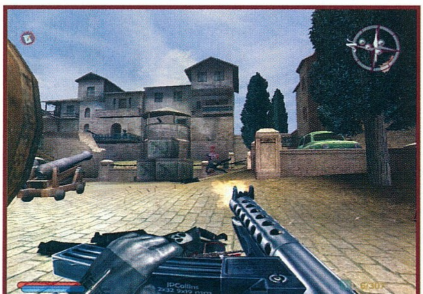
Ennyi, és bár ebből akár még valami szórakoztatót is ki lehetne hozni, a potencia magába fojtva marad. Az elcsíphető dialógusok száma minimális, tartalmuk érdektelen, és még a kötelezően végighallgatandó beszélgetések humora is legfeljebb egy gúnyos vigyort tud előcsalni az emberből. Egy kezemen meg tudom számolni azoknak a poénoknak a számát, amelyek igazán őszinte mosolyt csaltak az arcomra, márpedig az ehhez hasonló játéktervezést csak ezek menthetik. Az új koncepció minden egyéb téren a lehető legnagyobb visszalépést igyekszik produkálni az elődhöz képest. A pályatervezés fittyet hány a „funkcionális dungeon" minden alapszabályára, sokszor elnagyolt, rohammunka benyomását kelti, és bántóan lineáris - igen messze áll a NOLF-ok logikus, kimért, átélhető, többször bejárható térképeitől. Bár most kétszer is alkalmunk nyílik járművek használatára, ez már szinte alapkövetelmény, és a megvalósítása vajmi keveset emel az összképen. A néhány bennragadt „logikai feladat" fantáziátlan, sőt logikátlan (egyet leszámítva, az viszont hatalmas), immár egyetlen átböngészésre váró fiókot, sem elrejtett tárgyakat nem találunk, és a NOLF2 roppant szimpatikus karakterfejlesztési rendszerét is kivágták. A környezettel való interakció igen magasra fejlesztett lehetőségei is nullára redukálódtak - talán a villanyt elvétve, ha le lehet kapcsolni. Ezzel párhuzamosan az ellenfelek is ostobábbá váltak - nincs őrjárat, gyanakvás, felderítés, csak lerohanás, miután (akármilyen halkan) a scriptjük által kiírt körzetbe értünk. Azt azért, meg kell hagyni, ezt még mindig tehetségesen művelik. Ennek hatása közepes fokozaton már igen erőteljesen meg képes nehezíteni a játékos dolgát, a stílus megváltozása ellenére ugyanis a sebzésszámolás maradt a régi. Egyedül, mintha az easy fokozaton gyengítettek volna még pár fokot (a Moorhuhnnál több izgalmat nem is kínál).

„Vajon hogy felejtette el a Monolith pár hónap alatt ilyen mértékben a játékkészítés technikáját?"



A multiplayer tekintetében már pár színnel rózsásabb a helyzet, köszönhetően a NOLF2-höz fél éve kiadott add-on beépítésének. Bár négy játékmódjával és aránylag kis pályáival ez sem tartozik a legélvezetesebb többjátékos mókák közé, azért ideig-óráig kellemes szórakozás. Maga a Contract JACK mindössze négy félresikerült térképet tesz hozzá a patch-hez, melyek épp olyannyira élvezetesek, mint single player alapjaik. Legtöbb hasznuk az, hogy gyors összevetési lehetőséget adnak az eredeti pályákkal, és ha addig még nem fogalmazódott volna meg, a fejünkbe ültetik a kérdést: Vajon hogy felejtette el a Monolith pár hónap alatt ilyen mértékben a játékkészítés technikáját?

És ez a kérdés nem csak a játékmenet- és pályatervezés alapjai után kutat; felmerül az alapvető technikai megoldások láttán is. A NOLF2-t én máig szépnek tartom - a Contract JACK mégis sivár, szögletes, elmosott, egyhangú, és a legkevésbé sem segíti a beleélést. Külön felháborító, hogy új elemeket szinte nem is találni, vagy csak egész elenyésző arányban: mindegyik pálya a NOLF objektumaiból, textúráiból táplálkozik - ahol mégsem, ott a fenti jelzők hatványozottan érvényesek. Hogy a fény-árnyékhatások elmaradnak a kor csúcsszínvonalától, az elfogadható - hogy emellett tengernyi grafikai bugot produkáljanak (a sebtében kiadott 1.1-es patch után is), az már kevésbé. A fizikai motorra sem lehet semmiféle pozitív jelzőt ráaggatni... gyakorlatilag nincs is. A testek összeesése ugyanúgy előre tárolt, clippingképes, a programban előforduló két jármű irányítása pedig borzasztóan kiforratlan. Hangok terén nincs gond, a fegyverropogás és az új szinkronszínészek megállják a helyüket, a régiek pedig már megállták három éve is. Az aláfestő muzsika döntő többsége szintén az elődtől származik - az egy darab új téma, bár rövid, és gyakran ismétlődik is, igazán hangulatos.



A Monolith „ilyet is tudok" kísérlete kudarcba fulladt. Nem tud. A Contract J.A.C.K. egyetlen erénye, hogy árfekvése különálló termékként is a kiegészítő kategóriában maradt. Minden egyéb tekintetben olyan, akár egy rossz poén.

Lucas Z

No One Lives Forever

Azok kedvéért, akiknek életéből büntetendő módon kimaradt kritikánk alanyának két neves felmenője, szólunk pár szót róluk. A The Operative: No One Lives Forever a megjelenése előtt viszonylag érdektelen névnek számított. Csak annyit tudtunk róla, hogy derűsebb oldalról próbálja megközelíteni az fps műfajt. Ám 2000 telén hatalmasat robbant, a játékmagazinok jelentős mennyiségében az év játéka címet is kivívta a humor-akció-lopakodás hihetetlenül eltalált keverékével, egyedi környezetével, elragadó stílusával. Az őt 2 évre követő folytatásban, bár eredetiségét megtartva lett optimalizáltabb, gyönyörűbb, kifinomultabb, és még karakterfejlesztési rendszerrel is gazdagodott, néhányan nem lelték az első rész varázsát. A többség szerencsére igen, így a kitüntetések tavaly sem maradtak el.

Pro: kétpontnyi eredetiség, néhány jó poén

HANGULAT	17	25	GÉPIGÉNY: PIII 700,128 MB RAM, 600 GB HDD,
JÁTSZHATÓSÁG	21	25	
EREDETISÉG	02	10	ÖSSZESEN 66%
GRAFIKA	14	20	
AUDIO	07	10	
ÉLETTARTAM	05	10	

Kontra: jó néhány rossz poén, monoton, az előd pályaelemeiből építkezik, ám annak minden nagyszerűségét eldobja





A csatát mégis a paraszt nyerte...

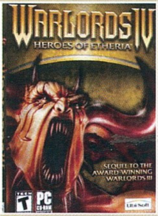


Építsünk katapultot!

WARLORDS IV

INFOBOX

Kategória: stratégia • **Kiadó:** UbiSoft • **Fejlesztő:** Infinite Interactive • **Web:** warlords4.ubi.com



- **Egy klasszikus sorozat visszatérését ünnepelhetjük**
- **Tíz faj egyedeit vezethetik hőseink, akik számos karakterosztály, és hat fő képzettség közül választhatnak.**
- **A háború Etheriáért folyik négy nehézségi szinten.**

Aréna:

Etherlords 2 81%



Etherlords 85%



HMM 4 80%



Sokan a Heroes of Might and Magicet tartják a körökre osztott fantasy stratégiák ősatyjának, pedig az igazi nagy klasszikus a Warlords volt, mely ugyan megjelenésében nem érhetett a 3DO üdvöskéjének nyomába, tartalmilag viszont aligha maradt el mögötte. A sorozat azóta megért két folytatást, de a legutóbbi, a Darklord Rising megjelenése óta már öt esztendő telt el, míg végre-valahára napvilágot látott a negyedik epizód, mely néhány hiányosságtól eltekintve méltó a sorozat régi nagy híréhez.

Kezdetek és alapok. Vessük is bele magunkat mindjárt a játékba, egész pontosan az egyjátékos menüpontok első alpontjaként hívogatóan csábító hadjárat módba, melyben megkezdhetjük Etheria földjének meghódítását. Elsőként ki kell választanunk, pontosabban megalkotnunk avatárunkat, aki személyesen nem jelenik meg a csatákban a Battlecryjal ellentétben, viszont ha már említettük a játék RTS változatát, az abban megismerthez nagyon hasonló módon fejlődik. Az elején nem kell túl sok mindennel bajlódnunk: kiválasztunk egy portrét, a hős preferált faját (elf, törpe, drow, sárkány, ork stb.), elsődleges és másodlagos képességét (harc, szent mágia, rúnamágia, nekromancia stb.), elnevezzük bajnokunkat és fővárosát, és már kezdődhet is a hódítás.

Ehhez választanunk kell egyet Etheria tartományai közül. Kénytelenek vagyunk követni a történet fonalát, így sajnos legfeljebb néhány választási lehetőségünk van - a potenciálisan választható provinciákat csillogó varázskönyv jelzi. Ha kiválasztottuk a célterületet, megtekinthetjük az intrót, melyet a fejlesztők igen frappánsan ide csempésztek. Ha rosszmájú akarnék lenni, azt írhatnám, hogy azért, mert az elején kapásból lezúzta volna mindenki, olyan gyengus, de mindegy, kezdődjék a móka. Először fővárosunkkal találkozunk a térképen - itt képezhetünk majd egységeket. Az aktuálisan készülő egységet a város-képernyő jobb oldalán, az építhető unitok felett láthatjuk, az alattuk lévő szám pedig azt mutatja, hogy hány kör alatt készülnek el. Egyszerre összesen négy egységet sorolhatunk be a gyártószalagra, de azt is beikszelhetjük, hogy a gyártás folytatólagosan történjék. A bal oldalon egy várat és egy sátrat látunk. A vár alatt lévő egységek a véderő, míg a sátor alattiakkal elhagyhatjuk a várat. Fontos megje-



Bee, nekem van farkasom!

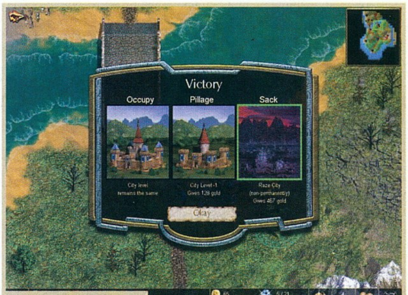
gyezni, hogyha megtámadják városukat, akkor mind a védők, mind a „sátorlakók” részt vesznek a védekezésben.

Egy csoportba legfeljebb nyolc egység tartozhat attól függetlenül, hogy az hős, sárkány, ballista, vagy egyszerű íjász. A csoportok rendelkeznek mozgáspontokkal, mely megegyezik a leglassabb egység mozgáspontjainak számával. A körönként megtehető lépéseket a terep is befolyásolja - értelemszerűen úton gyorsabban lehet haladni, mint az erdőben. Ami az egységeket illeti, négyféle jellemzővel rendelkeznek: harcérték (combat), életerő (life), fenntartási költség (upkeep), illetve szint (level). Bizonyos egységek rendelkeznek különleges képességekkel, melyek közt olyanokkal találkozhatunk, mint csapattársaik gyógyítása körönként, életszívó támadás, maximális sebzés gonoszon, illetőleg jón, vagy plusztámadás sárkányok ellen. A szintet lépő egységek esetében mi választhatjuk meg, hogy melyik jellemző, esetleg különleges képesség értéke növekedjen. Minél erősebb egy egység, annál több aranyba kerül fenntartása. Az összbevétel, illetve az összes fenntartási költség a képernyő középső-alsó részén látható, és vigyázzunk, hogy utóbbi ne haladja meg a profitot, mert ha az aranykészletünk is elfogy, egységeink dezertálni fognak.

Warlords Battlecry

A körökre osztott Warlords-sorozat sikerén felbuzdulva született meg egy játék, mely ugyanazt a világot dolgozta fel ugyanazokat a fajokat, kasztokat, varázslatokat és szakértelmeket felkínálva. Ez a játék volt a „valósidejű Warlords”, a Warlords Battlecry, melynek eddig két, egymástól sajnos alig különböző epizódjával találkozhattunk. A programban sokakat vonzott a rengeteg, egymásból nem csak megjelenésében különböző faj, viszont legalább ennyi gamernek vette el a kedvét a megannyi túl nehéz küldetés.

Harcra fel! Hogyha mozgásunk végcéljaként nem üres területet, hanem ellenséges, vagy semleges várost, esetleg még kifosztásra nem került romot választunk, akkor kezdetét veszi a harc, amely számomra meglehetősen csalódást keltőnek bizonyult. Az történik ugyanis, hogy a két sereg felsorakozik a képernyő két szélén, középen pedig e seregek egy-egy - de mindig csak egy - képviselője párbajozik. Nekünk nincs más dolgunk, minthogy kiválasszuk az áldozati bárányt, mely addig marad a csatatéren, míg le nem győzi az ellenség minden unitját, vagy agyon nem verik. Na most, gondolhatnánk, hogy kiválasztok egy Boromir-kaliberű hőst, aztán majd szépen végigveri az ellenséges hordát, de erről szó sincs - enyhén szólva nagyot koppant az állam, mikor a 14-es combattal és 22 HP-val rendelkező entemet úgy elverte a 3 combatos, 8 HP-s denevér, mint a huzat! Arról van ugyanis szó, hogy a combat szakértelem határozza meg, hogy adott egység talál-e, vagy sem, de a sebzés mértéke mindig 5 és 8 közötti, vagyis az ent nem üt nagyobbat, mint a denevér, csak nagyobb sansza van, hogy eltalálja!



A győztes jutalma

Maguk a küldetések egyébként meglehetősen nehezek. Az ellenség nagyon a támadásokra helyezi a hangsúlyt, és inkább felad egy várost, kevesebb véderőt hagyva, de portyázó csapataiba mindig nagyon sok és veszélyes egységet pakol. Ha egyébként híján vagyunk a haderőnek, azt is megtehetjük, hogy egy varázslattal mágikus lényekből (demonkin, doom bat) álló osztagokat idézünk meg, és evvel el is érkeztünk a varázslatokig, amelyek sokkal használhatóbbak, mint a testvér Battlecryban. A mágiák egy része idéző, mint az említett segítők hívása, más részükkel közvetlen kárt okozhatunk az ellenségnek, például megégethetjük a városunk körül ólálkodó egységeit, míg megint másokkal áldásokat osztogathatunk - pluszsebzés csata előtt a hősöknek, egy körrel hamarabb elkészülő unitok stb.


Egy kis erőfölény

Azok a hiányzó dimenziók... Már többször vontam párhuzamot a Warlords IV és a Warlords Battlecry, különösen annak második epizódja között, és ez az összehasonlítás különösen helytálló a grafika területén. Ne lepődjön meg a kedves játékos, hogyha nagyon hasonló épületekkel, hasonló formájú menüpontokkal, vagy portrékkal találkozik, mint az RTS változatban, hisz az egybeesés vitathatatlan. Ez ugyebár azt a kritikát is maga után vonja, hogy a játék grafikailag kissé elavult, de tény és való, hogy a Warlords sorozat sosem szépségével lopta be magát a szívünkbe.

A hangokat illetően szintén ne számítsunk valami különlegesre, a zene viszont annál inkább kiemelkedő. Mikor kissé sokáig kellett várakoznom a rengeteg egységet mozgató ellenfél lépésére, már csak azért sem unatkoztam, mert nyugodtan hallgathattam a már-már Heroes IV kvalitású muzsikát. Aki úgy indul neki a Warlords IV-nek, hogy nem volt még szerencséje a sorozat előző részeihez, lehet, hogy inkább fogja hiányolni a harmadik dimenziót, mint értékelni a klasszikus ötlet újbóli feldolgozását. Ha viszont a szemlélő ama szerencsések közé tartozik, akik végigharcolták az előző részeket, még véletlenül se hagyja ki a negyedik epizódot.

Trasher

Warlords sorozat

Még a PC-s stratégiai játékok hőskorában, a kilencvenes évek legelején (1991) indult útjára a Warlords sorozat, mely az első olyan játékok közé tartozott, mely hosszú órákra a gép elé szegezte a játékost. Az 1993-as második, illetve a '97-es harmadik rész nem sokban különbözött a nagy elődtől, kivéve abban, hogy a harmadik installációban jelent meg elsőként a jól megtervezett küldetéssorozat, melynek állomásai között fogcsikorgatva kellett elviselnünk a képernyő közepén feltűnő ablakocskában egy igazi videóbetét-sorozatban minket gúnyoló Dark Lord csipkelődéseit. **www.warlords3.com/training/heroes.html**

Pro: magas újrajátszhatóság, kellemes zene, egy kötelező klasszikus feldolgozása

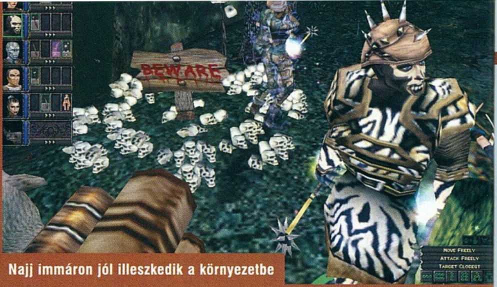
HANGULAT	21	25
JÁTSZHATÓSÁG	25	25
EREDETISÉG	06	10
GRAFIKA	10	20
AUDIO	08	10
ÉLETTARTAM	09	10

GÉPIGÉNY
PIII 600,128 MB RAM, 1.5 GB HDD

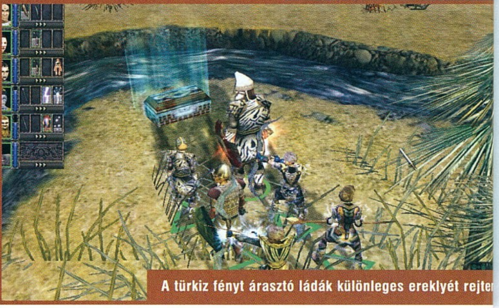
ÖSSZESEN
79%

Kontra: kissé elavult grafika, hőseinket elverő denevérek és goblinok





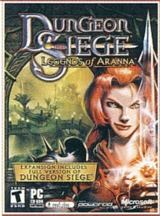
Najj immáron jól illeszkedik a környezetbe


A türkiz fényt árasztó ládák különleges ereklyét rejte

DUNGEON SIEGE: LEGENDS OF ARANNA

INFOBOX

Kategória: hack'n'slash • **Kiadó:** Microsoft • **Fejlesztő:** Mad Doc • **Web:** www.dungeonsiege.com



- 20 órányi kaland
- új szörnyek, varázslatok, tárgyak és hátas
- fejlettebb AI
- az alapjátékot is tartalmazó kiegészítő!

ARÉNA:

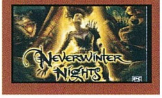
Diablo II 87%



Dungeon Siege 85%



Neverwinter Nights 90%



„Gyermekünk! Még túl fiatal vagy, hogy megértsd örökséged, így papírra vetjük e fontos sorokat, s ha majd 21 éves leszel, megtudod az igazságot. Mióta az első telepes letáborozott e buja völgyben, a birodalom virágzásakor és a most látszólag szunnyadó faluban is mindig volt egy család, kinek tagjai óvták Arhok nyugalmát. Mi most édesapáddal rémületes veszéllyel kell, hogy szembenézzünk, ezért hagyjuk rád e sorokat, hogy ha nem térnénk vissza, tudd, Arhok hőse immáron te vagy. Ölel: Anya és Apa"

Miután elolvastuk szüleink húsz éve papírra vetett sorait, máris indulnunk kell. A múlt árnyainak kísértéseként első kalandunk a környéken ólálkodó medve elpusztítása lesz, ám hamarosan találkozunk Jondarral, akit a Csillagok Pálcájának őrzésére küldtek, de a karavánt, mellyel utazott, megtámadták, ezért tőlünk kér segítséget. Ekkor még nem sejtjük, hogy e varázspálca visszaszerzése lesz Aranna legendájának kulcsfeladata, hiszen a mi szintünkön éppen elég gondot jelent ekkor a garázda jégóriás elintézése...

Odaveszett a remény. Annyira bizakodva vártam Aranna legendáját, hátha meghozza azt a tartalmat, amelyet egykor Chris Taylor még a Dungeon Siege-be ígért nekünk. Sajnos ezt most sem találtam meg, ám mégsem csalódtam, hiszen amint feladtam a reményt, hogy felfedezzem a klasszikus szerepjátékok nyomait, máris egy varázslatos, magával ragadó, egyszerű, ám szórakoztató „üsd-vágd-fedezd fel" akciójátékban találtam magam. A Gas Powered Games Legends of Arannája a Mad Doc közreműködésével a hack'n'slash kategóriának egyik gyöngyszeme lett, csak az a kár, hogy ennyire rövidre sikerült.

Megújult királyság. Az őrült doki csapata jót tett Ehb királyságának. A programba számtalan olyan fejlesztés került, amelyik nagyságrendekkel emelte az élvezeti értékét, és most nem a szokványos újításokra (új szörnyek, tárgyak, varázslatok stb.) gondolok, bár ezek között is akadnak olyanok, amelyeket érdemes lenne megemlíteni. Talán a legkevésbé érdekes az új hátas, bár kétségtelen, a tragg jobb harcos, mint az öszvér, cserébe vi-


A portálköveket az érkezési és az indulási oldalon is aktiválni kell



Ritka, nyugodalmas pillanat

Az őrült doki

Dr. Ian Lane 1999 novemberében alapította a Mad Doc Software-t. A csapat első embere egykor az Activision Santa Monica-i stúdiójának vezető programozója volt, és a speciális A. I. programozás területén referenciamunkái közt szerepel a Battlezone (1998) és a Civilization: Call to Power (1999) is.





Aranna legvarázslatosabb városa, Illicor

szont kevesebb terhet cipelhet makacs riválisánál. Sajnos egyikük sem hordhat hátizsákot, és harci értékük elenyésző, akárcsak a pénz szerepe a játékban (az én csapatom több mint kétmillióval a tarsolyában végzett, már nem volt mit megvenni). Az újításként megjelent hátizsákok száma egyébként karakterenként is korlátozva van (mindenkinél legfeljebb egy lehet), és ezeket a boltokban nem is tudjuk kinyitni, így hasznosságuk egyből meg is kérdőjeleződhetne. Szerencsére az új lötyi-elrendezési lehetőség (az R megnyomására a program elosztja a varázsitalokat a parti tagjai között, méghozzá „szakmájuk" szerint adagolva az élet- illetve a bűvenergiát) a puttonyokból is előkapja a cuccot, így én leginkább ezeket tettem ide.

Ha van türelmünk minden varázstárgy megtalálása után átbogarászni a csapatot, és ideálisra rendezni a felszerelésüket (fegyverek esetében nagy segítség az új, időarányos sebzés megadásának tanulmányozása), akkor a boltba érve eladhatunk egyetlen gomb lenyomásával egyszerre mindent („baleset" esetén a toleráns eladótól a vételáron visszavásárolhatjuk, ami mégis kell). A Mad Doc AI fejlesztése igazán jót tett a programnak, és a felvett karaktereknél beállítható tevékenységek (ki hogyan viselkedik támadás esetén) lehetővé teszik, hogy ne uralkodjon folyamatos őskáosz, és ne kelljen a játékosnak örökké imát mormolni a szerencsés túlélésért. Ezzel párhuzamosan persze a szörnyek is intelligensebbek lettek, ám még mindig nagyon könnyű őket átverni...

A leghasznosabb újításnak azokat a gyorsbillentyűket tartom, melyekhez hozzárendelhetjük a varázstudók „bűvige-csomagjait", és így egyetlen gombnyomással válthatunk pl. támadásból gyógyításra.

Mint már mondtam, szinte dőlnek majd ránk a varázstárgyak (ha van türelmünk minden zegzugot, ládát, csuprot, koporsót és hordót átkutatni), még fokozták is mindezt azzal, hogy ezeken belül is három típust találhatunk. Lesznek „átlagos" mágikus (az inventoryban a tárgykép háttere kék) és nagyobb hatalmú tárgyak (lila), s végül olyan ereklyék is (türkiz), melyek igazi értéküket akkor adják meg, ha a teljes szettet összegyűjtjük. Öt ilyen kollekció lesz a játékban, a Solov (3 db-os) a harci-mágust, az Illicor (5 db-os) a természet-varázslót, a Clockwork (4 db-os) az íjászt, a Kajj (4 db-os) pedig a harcost erősíti, míg a két Demlock tárgyat bármelyik varázstudónak érdemes viselnie.

Sztori. Aranna legendája nem kiemelkedő történet, bár az utraean nép virágzásának és hanyatlásának korát szívesen felidézném, érdekelne, kik tudtak ilyen kütyüket megálmodni. Most azonban erről nem sok szó esik, és a történet fő szálai, az apró mellékküldetésekkel együtt is meglehetősen sablonosak. Még az új félóriás karakter sem tudott igazi színt vinni a kalandba, bár Najj jópofa fickó lehetne...

Igaz, a Dungeon Siege kialakult stílusához sokkal bonyolultabb történetre nincs szükség, az öt fejezet minden kreativitást nélkülöző feladatait szinte teljesen sorban oldhatjuk meg. Hack'n'slash-be jó ez is?!

„Mindent baljóslatúnak lát a bátor is, ha lába egyszer ellenséges földre lép." - Euripidész

Társas hősöknek. Akárcsak az alapprogramban, ebben is jól sikerült megoldani a többjátékos opciót. Bár most nem kaptunk új kalandot, de akinek van rá lehetősége, az barátaival is végigjátszhatja Aranna legendájának történetét annak ellenére, hogy ebben a módban mentési lehetőség nincs. A karakterünk szintje azonban meghatározza, melyik helyszínen kezdhetünk, így társainkkal sorban teljesíthetjük az egyjátékos mód fejezeteinek feladatait, igaz, ekkor nem vehetünk fel NPC-ket. Hárman-négyen már érdemes nekivágni, annál is inkább, mert rengeteg bűvige igazán ekkor jól használható!

Summa. Bevallom, csalódtam, ám mégis remekül szórakoztam. Sőt, Aranna legendája annyira magával ragadó volt, hogy sokszor hajnalokig csépeltem a gaz ellent, igyekeztem minden apró részletet felfedezni, és a kalandok forgatagában rendre elámultam ezen a fantasztikus megjelenítésen. Tudom, hogy készül a Dungeon Siege 2, én azonban már akkor is elégedett lennék, ha ezzel a motorral készülne szerepjáték is. Negatívumként fontosnak tartom megemlíteni, hogy még mindig (akárcsak az alapprogramban) irritálóan sok a varázstárgy a játékban. Tudom, hogy ez mágikus világ, de amikor a mocsár peremének legutolsó törött korsójából is bűvös ereklye hullik ki, szomorú. Így az, ami máshol nagy kincs, itt értéktelennek, sőt, már-már természetesnek tűnik.

A Dungeon Siege-ben még mindig sok lehetőség kiaknázatlan. Kár.

Lily

Pro: Látványos, hangulatos, pergő. Értékes újítások.

HANGULAT	23	25
JÁTSZHATÓSÁG	20	25
EREDETISÉG	02	10
GRAFIKA	18	20
AUDIO	08	10
ÉLETTARTAM	03	10

GÉPIGÉNY
PIII 1000,128 MB RAM, 1,6 GB HDD

ÖSSZESEN
74%

Kontra: Egyirányú történet. Legfeljebb 1024*768-as felbontás.





„Lenni Japán turista! Merre van a Big Ben?”

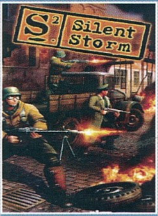


Nem. Ö nem lehet a kalauz!

SILENT STORM

INFOBOX

Kategória: RPG/stratégia • **Kiadó:** JoWood • **Fejlesztő:** Nival Interactive • **Web:** www.silentstorm-online.de



- A Jagged Alliance, X-Com trónörököse.
- Körökre osztott stratégia, RPG karakterfejlődési rendszerrel
- Rendkívül hosszú játékidő garantált

Aréna:

Jagged Alliance 84%



X-Com 90%



Jagged Alliance 2 92%



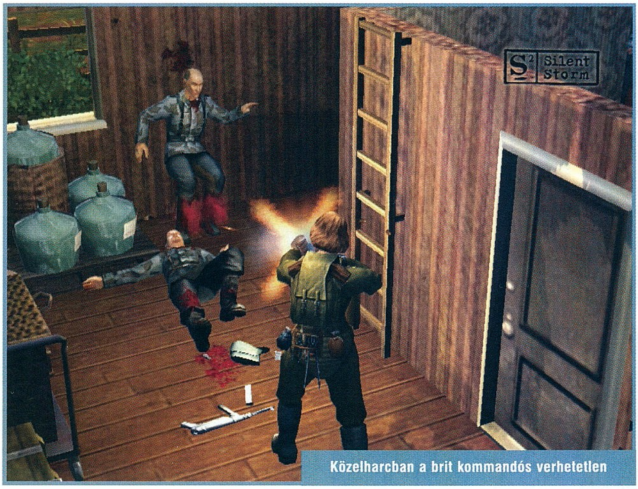
1943-at írunk, a helyszín az öreg kontinens. Joggal vetődik fel az első gondolat, hogy ezek szerint újabb háborús stratégiai játékról lesz szó. A gondolat helyénvaló, de a valósághoz akkor jutunk közelebb, ha egyúttal valami nagyon komoly szerepjátékot is felidézünk emlékeink között.

A háború legkilátástalanabb szakaszában járunk. A nácik a Brit szigeteknél új hadszínteret akarnak nyitni. A Tengelyhatalmak és a Szövetségesek minden eszközt megragadnak, hogy előnyre tegyenek szert. A titkosszolgálatok soha nem látott mértékben igyekeznek az ellenség soraiba férkőzve információkhoz jutni. Az álmos angol falvak nagy részében a háború szinte érzékelhetetlen. A nyugodt felszín alatt azonban, mint tűk a szénakazalban, informátorok, kémek, kettős ügynökök, fedett kapcsolatok készítik elő a háború következő szakaszát. A zajos nyílt frontok mellett ezeken a csendesebb, de eszközökben nem válogató akciókban jóval többről van szó, mint amit a civilek látnak belőlük. Felderíteni, megszerezni az információt, az akadályokat pedig likvidálni. Mind a Szövetséges, mind a Tengelyhatalmak hálózatának legfontosabb feladata egymás kutatása, akadályozása, semlegesítése. Ez a környezet ad teret a Silent Storm halk viharainak, melyek kis léptékben éppoly pusztítók, mint amelyik vihar nyomort, sötétséget és pusztulást sodort a kontinensre.

A jó és a rossz? Történetünk főszereplője a két szemben-álló fél összesen tizenkét karaktere közül kerülhet ki. Az RPG-hagyományoknak megfelelő karaktergenerálás így megkerülhető, de ennek lehetősége extra hab az amúgy is magas tortán.

Választott hősünk sorsát onnan vehetjük irányításunk alá, amikor az események egy sok gondot okozó, titkosszolgálati feladatokra szánt osztag élére sodorjanak. A csapat ellátásáról, koordinálásáról ezután egy bázis gondoskodik, akárcsak az UFO és az X-Com játékokban. Fejlesztésre, kutatásra azonban ne számítsunk, mert ezeken kívül is éppen elég tennivalónk lesz. A küldetéseket jellegtelen, de annál érdekesebb térkép segítségével választhatjuk ki. Ezen az aktuális küldetés helyszínét láthatjuk, folyamatosan fel-, majd eltűnő véletlen küldetésekkel együtt. A térképen haladva bárhol tábort üthetünk, ami jellegzetesen RPG-vonás. A véletlen küldetések gyakorlatilag a csapat tápolását szolgálják, de hogy tényleg érdemes legyen ezeket látogatni, különleges fegyverekhez is csak ezekben juthatunk. A történetet előremozdító információkra, személyekre végül a kijelölt küldetés helyszínén bukkanhatunk. A feladat teljesítésével újabb küldetési helyszínt, előbb-utóbb pedig teljesen új régiót nyithatunk meg a globális térképen. A történet végkifejlete, sőt célja is sokáig rejtve marad a világmegváltástól csak látszólag távoli küldetések során. A párbeszédekkel, feljegyzésekkel életben tartott cselekmény mindenesetre nem az egyetlen ösztönző erő, hogy „csak még egy utolsó küldetést“ megcsináljunk.

> **„Stratégiai játék nem volt még ilyen valósághű környezetben.”**



Közelharcban a brit kommandós verhetetlen

Első körben. A játékot a rengeteg számadat jellemzi: hatféle, különböző különleges képességekkel rendelkező karakterosztály; rengeteg fegyver, mozgáspontok, távolságok. Ezek között meglehetősen hosszú idő alatt igazodik el megbízhatóan a földi halandó. A körökre osztott játékmenet mindenesetre megteremti a lehetőségét, hogy egyenként felfedezzük a játék valamennyi különlegességét. Ez a legnagyobb élmény, amit egy játék nyújthat.

Karakterünk minden körben meghatározott mozgásponttal rendelkezik, melynek mennyiségét személyes tulajdonságai és egészségi állapota határozzák meg. Minden cselekedet meghatározott mozgáspontot igényel, amit szintén a személyes tulajdonságok (sebesség), vagy a használt eszközök típusa, illetve használatának módja határoz meg. A csapat mozgáspontjait egymástól függetlenül használhatjuk fel. Ha lépéseinket megtettük, akkor a kört befejezzük, majd megnézzük, hogy az ellenfél mit lép. Ezután ismét mi jövünk.

A karakter érzékelései, amelyek szintén tulajdonságaitól függnek, fontos szerepet játszanak, mivel csak azokat az ellenfeleket láthatjuk, amelyeket karakterünk érzékel. Ha látja, akkor megjelenik, ha csak hall valami mozgást, akkor halvány alak jelenik meg a hang vélhető forrása felől. Pontosan célozni csak akkor lehet, ha látjuk a célpontot, ennek ellenére bármilyen pontra lehet tüzet nyitni.

Mindez akkor lesz még érdekesebb, ha a mozgások során a kör megszakad. Ez az „interrupt". Ilyenkor karakterünk éppen észre vesz egy mozgásban lévő ellenséget, majd erre reagálhat. Ha leadott rá egy lövést, majd mozgáspontja elfogyott, a kör folytatódik tovább.

A lövések és a mozgások mellett tárcserére, körbenézésre, sebkötözésre, álcázásra, pontos célzásra, ablak kinyitására mind mozgáspontokat kell felhasználnunk. Bármit is teszünk, az valamilyen képességünk gyakorlásával jár, amiért tapasztalati pontokat kapunk. Ezek a pontok lassan, de biztosan fejlesztik karakterünk képességeit. A fejlődés lehetősége teljesen nyitott, a karakterosztály nem köti meg: akár a katonából is válhat profi szanitéc, ha rendszeresen gyógyítja társait.

A sérülések okozása és elszenvedése szintén körültekintően lett megoldva. A sebesülések több fokozata mellett a kritikus találat lehetősége az egyik célja karaktereink fejlesztésének. Egy magasabb szintű karakter biztonsággal célozhat az ellenfél meghatározott testrészére. A fejtalálat, ha nem is lesz elsőre halálos, akkor is átmeneti vakságot, süketséget okozhat, ami - lássuk be - a következő körre nézve végzetes lehet. A fegyvert tartó kar találatakor a célzás pontossága lecsökken, ha el nem ejti a fegyvert, míg a láb találata a mozgáspontokat csökkenti.

Vigyázz, ha dől a fal. Leszállva adott küldetés helyszínén, a különböző célú épületekkel és növényzettel gazdagon borított táj viszonylag kisebb területű, de szabadon forgatható nézetben tárul elénk. Az épületek belső terét szintenként lebontva, vagy újra felhúzva tekinthetjük át. Már a küldetés elején látható az utolsó WC-csésze is, tehát a környezetből semmi nincs rejtve.

A fejlesztők célja olyan dinamikus környezet létrehozása volt, amely a fizikai törvényeknek megfelelően reagál a játék szereplőinek cselekedeteire. A lövedékeknek útjába álló tárgyak bizony kárát látják a becsapódásoknak. A kisebb lövedékeket a kemény anyagok eltéríthetik, de a növényzet is fedezéket nyújthat, ameddig az ág a

Valós kontra körökre osztott idő

A stratégiai műfaj minden képviselője egy alapvető kompromisszumra épül, amely a játékmenet és az összetettség között feszül. A valósidejű stratégiák lemondanak a valóság közelítéséről, mivel a harci cselekmény jórészt kimerül a helyváltoztatásban és a lövöldözésben. A szó szoros értelmében vett stratégiai játék másképp működik. Az események kimenetelének meghatározásában minél több jellemzőjét igyekszik figyelembe venni a környezetnek, az egységeknek, a fegyvereknek és parancsainknak. A túl sok lehetőség kényszere mellett azonban van valami a játékosok génjeiben is, ami igen kedveltté teszi az alapos megfontolást lehetővé tevő, körökre osztott játékmódot. Gondoljunk csak a sakkra. Már jó ideje népszerű, pedig szabályai nincsenek is túlbonyolítva. A méltán felkapott, nagyléptékű háborús stratégiák is ilyen egyszerű társasjátékra emlékeztetnek (Panzer General, Battle Isle).

Akad azonban egy másik műfaj is, amelyik általában sikerrel alkalmazza a körökre osztott játékmenetet. Ennek képviselői a szerepjátékok. Cselekményük leggyakrabban fantasy környezetben zajlik, ám miért ne lehetne a II. Világháborúban is? Miért ne lehetne az RPG minden tulajdonságát ötvözni az eddig megszokott stratégiai játékokéval? Ezek a kérdések járhattak a mindkét műfajban már tapasztalatot szerzett nívós játéktervezők fejében, amikor a Silent Storm alapjait lefektették. Bár az ötlet nem teljesen új, hiszen volt már egy Jagged Alliance, mégis jó okom van rá, hogy RPG és stratégiai mérföldkőnek tekintsem az orosz fejlesztők új címét.



„Akit a mozdony füstje megcsapott..."

„A fegyver mit sem ér egy gyakorlott katona keze nélkül."


Előtte


Közben


Utána


A német gyalogosokat nem lehet félvállról venni...

lövedék elől, a lomb pedig a szem elől takar el. Szinte minden megrongálható. A robbanás következtében szétrepülő üveg-, vagy faldarabok akár sérüléseket is okozhatnak. Oszlopokat dönthetünk ki, házakat rombolhatunk porig néhány jól elhelyezett robbantással. A találatot ért gázpalack robbanása kiszakítja a falat, de az ép oldalon álló üvegablakok is mind betörnek. Egy kézigránát-találat több méterre repíti az akkor már élettelen testet. A hevesebb akciók után általában nem lehet ráismerni a terepre, úgy megváltozik.

Fegyvertény. A fegyverek nagy része, melyek mindezeket a pusztításokat végzik, eredeti nevükkel fémjelzett, korhű darabok. Mind a 75! A hadtörténeti szakértőnek köszönhetően nemcsak megjelenítésük, de működésük jellemzői is bekerülhettek a játékba, amit fegyverenként 14 paraméter ír le. A lőfegyverek egy része nagyon egyszerűen működik, csak célzunk és lövünk. Az automaták már sorozat leadására is alkalmasak, ám ennek hossza is meghatározható. Kész élmény, mikor egy nagyobb automata hosszú sorozatával diadalittas üvöltés mellett kaszáljuk végig a sövényt. Az aláhulló levelek között jobbra-balra dőlnek ki, akik ott húzták meg magukat.

Közelharcban az ököl mellett késeket, dobótőröket, ütőszerszámokat használhatunk eredménnyel. A kézigránátok, robbanóanyagok eredeti céljuk mellett csapdának is telepíthetők.

Terjedelem okán természetesen nem sikerült minden oldalára kitérni ennek az elképesztően összetett játéknak. A helyzetet tovább élesíti egy pályaszerkesztő is, ami modok tömegének ígéretét hordozza, valamint az S2: Sentinels kiegészítő, melynek fejlesztésén már gőzerővel dolgoznak.

A Silent Storm most sem alapított új műfajt, de oly mértékben ötvözte a szerepjátékok karakterfejlődési rendszerét a stratégiai játékok legnépszerűbb környezetével, hogy mindenképpen meghatározó darabjává vált mindkét műfajnak. A fizikának „engedelmeskedő" tereptárgyak egy nagyon ígéretes út új mérföldkövét jelentik számomra. A többszintű eszköztár kényelmetlenségei és az apró hibák ellenére, de az irgalmatlan hosszú játékidő mellett nekem ez volt 2003 játéka.

Lázi

„A Terminator talán húszas szintű lehetett, de itt többre is vihette volna."

Hardware teszt

A játékkal való ismerkedés első néhány órája némi meglepetéssel szolgált. Stabilitás terén jelentős kihívásokkal nézett szembe egy középkategóriás tesztkonfiguráción. Az ATI grafikus vezérlővel való viszonyán már akkor kezdtem töprengeni, mikor a játék indításakor beugrott az Nvidia logója. GeForce-szal a háta mögött a gép már csak olykor dobta hanyatt magát játék közben, ám továbbra is erőlködött vele. Végül az AC97 audio leváltása és egy 2, 5 GHz-es processzor hozta azt a teljesítményt, amelyet még egy körökre osztott játékmenettől is elvárhatnánk. Pánikra persze semmi ok, hiszen az 1.2-es patch már úton van, és az remélhetően orvosolja valamennyi gondot. A játék grafikus motorjának rugalmas konfigurálhatósága lehetővé teszi, némi kompromisszum árán, a megfelelő sebességet gyengébb gépeken is. A fejlesztőktől függetlenül készült is egy program, amelyik a játékból nem állítható grafikus beállításokat egyszerűsíti le (lásd a DVD-mellékleten). Nem árt tudni azt sem, hogy az extra grafikai effektek csak 32 bites képernyő-beállításokkal működnek.

Pro: Magyar karakter beszólásai: „Kátona!, Hihhetátlen!", rengeteg valódi különbség a fegyverek között; dinamikus tereptárgyak

HANGULAT	23	25
JÁTSZHATÓSÁG	22	25
EREDETISÉG	08	10
GRAFIKA	09	20
AUDIO	10	10
ÉLETTARTAM	10	10

GÉPIGÉNY
PIII 600,128 MB RAM, 2,5 GB HDD

ÖSSZESEN
92%

Kontra: Túl aprólékos a játékmenet; Stabilitási gondok; Nincs koncentrálva a sok számszerű információ

TUROK EVOLUTION

INFOBOX

Kategória: fps-arcade repülős • **Kiadó:** Acclaim Studios • **Fejlesztő:** Acclaim Studios Austin • **Web:** www.turok.com

• A címmel ellentétben az evolúció elkerülte

Megmondom őszintén, engem már a Turok 2 játékélménye sem gyűrt magam alá... öt éve. Többen lehettek ezzel így, mivel a sorozat az elmúlt fél évtizedre a konzolokra korlátozta magát, és most az Evolution hivatott visszarobbantani a nevet a PC-s köztudatba. Félresikerült, harmadosztályú petárda, nem sokan bánkódtunk volna, ha továbbra is csak a PlayStation-rajongókat szórakoztatja.

Talán páran még emlékeztek rá, hogy a Turok sorozat sava-borsát a lézerpisztollyal szerelt dinoszauruszokra való vadászat adta. Ilyen jól bevált koncepción minek változtatni - most is ez az elsődleges célunk, és különösebben ezúttal sem fejtik ki az okát: derék indiánként agresszív új-amerikait csapnánk épp' agyon, mikor belezuhanunk egy párhuzamos dimenzióba, ahol az aktuális helyzet az, hogy lézerpisztolyos dinoszauruszokra kell vadásznunk. (Az átélhetőség bár így is szinte maximális, a történetvezetés azért tartogat még csavarokat.) Ehhez adott szokásos arzenálunk (bunkósbot, íj, távcsöves pisztoly, gránát stb.), valamint néhány pályán a változatosság maximumra húzása végett egy repülő dinoszaurusz, természetesen lézeres fedélzeti gépágyúval. Nyergében a játék egyszerű fps-ből vad arcade szálló-lövöldözésbe csap



Idilli tájkép a dinoszauruszok és a 3Dfx fénykorából

át a PC-n haldokló műfaj legszebb hagyományait elevenítve fel.

A koncepciót sajnos dicstelen megvalósítás töri darékba. Komolyra fordítva a szót: az egész valami ingyenes engine-nel megvalósított, a gyatra konzolkonverziók minden átkával nyakon öntött amatőrmodra emlékeztet, nem pedig egy patinás sorozat (csak nem sikerült komolyra fordítani a szót) negyedik epizódjára. Féloldalas viccrovatunk itt zárul.

Lucas Z

Minimum gép:
Ne tegyetek alá gépet!

Ajánlott konfiguráció:
Ha mindenképp futtatni akarod, amid van, megteszi.

Értékelés: 46%

THE ENTENTE

INFOBOX

Kategória: fps - arcade repülős • **Kiadó:** Buka Entertainment • **Fejlesztő:** Lesta Studio • **Web:** www.buka.com

- Ocsmány grafika.
- Iszonyú „kezelhetőség".
- Kritikán aluli összhatás.

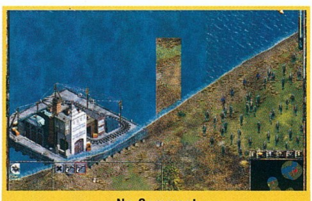
Az első világháború meglehetősen alulreprezentált témának számít a számítógépes játékok körében. Ezen próbál változtatni a Lesta studio játéka, amely a legtöbb hasonló alkotással ellentétben meg is jelent...

Bár ne tette volna. Klasszikus építgetés, gyártás, gyilkolás szekvencián alapuló stratégiát kapunk a készítőktől gyalázatosan ronda köntösben. Ez a grafika már öt évvel ezelőtt se érdemelt volna ki szebb jelzőket az ocsmánynál, elvégre az Age of Empires első része magasan veri, hogy a StarCraftról ne is beszéljünk.

A grafika mellett, amely garantáltan mindenkit elijeszt ettől a förmedvénytől, a játékmenet sem tartogat túl sok élvezetet a gyanútlan játékosoknak. A The Entente a szó szoros értelmében játszhatatlan: unalmas, ötlettelen, kezelhetetlen, amit csak fokoz a primitív fog of war és a csigalassú scrollozás.



A hangok esetében említésre érdemes, hogy az Osztrák-Magyar monarchia egységei magyarul vartyognak egy, a mutáláson épphogy átesett kamasz unott hangján. A lángszórós szájából elhangzó „ki kér tüzet?" kérdésre heves uninstallálással reagáltam.



No Comment

Teljesen érthetetlen számomra, hogy volt bátorsága a készítőknek - és nem utolsó sorban a kiadónak - nyilvánosság elé tárni ezt a szánalmas fércművet.

Pro: Pár másodperc alatt le lehet törölni.

Kontra: Az összes negatívum felsorolásához különszám kéne...

Értékelés: 10%







A-10A kötelék valahol Szevasztopol fölött...

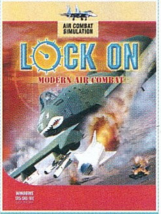


Ezt a gépet már az infracsalik sem mentették meg

LOCK ON: MODERN AIR COMBAT

INFOBOX

Kategória: szimulátor • **Kiadó:** UBI Soft • **Fejlesztő:** Eagle Dynamics • **Web:** www.lo-mac.com



- **Ígéretes darabnak indult, de a rengeteg hiba alaposan lerontotta az összképet**
- **Az orosz harci gépek igazi unikumnak bizonyultak**

Aréna:

F-18 Operation Iraqi Freedom 47%



IL2 Forgotten Battles 97%



Microsoft FS 2004 90%



Három hosszú év, rengeteg kép, animáció, interjú, ígérgetés és halasztás után december 5-én végre Európában is megjelent a Ubisoft és az Eagle Dynamics új repülőgép-szimulátora, a Lock On: Modern Air Combat (LOMAC). Valószínűleg a Falcon 4.0-óta nem várt ennyire egyetlen játékot sem a szimulátoros közönség, hiszen, hasonlóan a Falconhoz, a LOMAC-ról már a megjelenése előtt biztos volt, hogy vele új etalon születik a piacon, és a neve még évek múlva is egyet jelent majd a Repülőgép-szimulátorral (nagybetűvel!). A várakozást csak tovább növelte az októberben kiadott demó, amely még jobban felcsigázta a rajongók kíváncsiságát, és még tovább növelte az elvárásokat a programmal szemben.

Repülhető típusok, avionika, fegyverzet és repülési modell. Az Eagle Dynamics előző játéka a Flanker 2.0 volt, így nem meglepő, hogy az eredetileg Flanker Attack néven induló LOMAC repülhető típusainak gerincét az orosz ipar remekei adják. A Szu-27 és a Szu-33 már ismerős lehet a Flankerből csakúgy, mint a MiG-29. Az igazi újdonság a Szu-25-ös Frogfoot, amely kifejezetten harckocsik ellen kifejlesztett csatarepülőgép, a Második Világháborúban szolgált IL-2 unokája. Természetesen, piaci érdekek miatt a játékból nem maradhatott ki a „másik oldal" sem: a US Air Force pilótájaként a híres F-15C-vel, a világ jelenlegi legjobb rendszerbe állított vadászrepülőgéppel repülhetünk, illetve, hogy a Frogfootnak is meglegyen az alternatívája, az orosz tankokat az A-10A Thunderbolt II-vel apríthatjuk. Apró figyelmesség a játék készítőitől, hogy a MiG-29 NATO oldalon is repülhető, hiszen a Luftwaffe is rendszerbe állította azt a két Németország egyesülésekor (én személy szerint jobban örültem volna, ha a NATO oldalon inkább a kecskeméti MiG-29-esek szerepelnek, például az új, alacsony észlelésű szürke festéssel).

A pilótafülkébe ülve a veterán Flanker-rajongók rögtön otthon érezhetik magukat. Az orosz típusok műszerezettsége gyakorlatilag semmit sem változott, az új Szu-25-ös pedig alig tíz perc alatt kiismerhető. Amerikai részről is a más játékokból már megismert kapcsolók, besugárzásjelzők, radarmódok köszönnek vissza: ha valaki már játszott repülőgép-szimulátorokkal, gyorsan elsajátíthatja az alapokat. Kezdőknek javaslom a CD-n található kézikönyv szorgalmas tanulmányozását, mert a műszerek kezelésétől kezdve végigvezet egészen a bombavetésig és a légi harcig.

Apropó bombák és légi harc... A bevethető fegyverek száma meglehetősen széles skálán mozog, főleg az orosz oldalon. Ember legyen a talpán, aki észben tudja tartani a sok különböző rakéta és bomba minden típusát és változatát (például az R-27-es rakétából hat különböző fajtát vihetünk magunkkal), sokszor még nekem is utána kell néznem a játékban bármikor elérhető Enciklopédiában egy-egy bomba pontos rendeltetésének, vagy valamelyik légi harcban használatos rakéta hatótávolságának. Szerencsére (vagy talán sajnos) az amerikai oldalon csak a jól ismert Sidewinder-Sparrow-AMRAAM triót használhatjuk ellenséges re-

pülőgépek ellen, a csúnya, de annál strapabíróbb A-10-re pedig Maverick és Hydra rakétákat, valamint Mk-20, Mk-82 és Mk-84-es bombákat rakhatunk. Természetesen a játékban szereplő repülőgépek nem csak fegyverzetben különböznek egymástól. Elég csak elvinni tesztrepülésre valamelyik orosz típust, majd átülni egy amerikaiba, a két gép között ég és föld a különbség. Amíg az orosz repülőgépeket úgy kell megülni, mint egy vad bikát a rodeón, amellyel folyton küzdeni kell, hogy egyenesen menjen, és ne dobáljon jobbra-balra, a kifinomult amerikai csodamasinák olyan simán és csendesen repülnek, mint ahogy a luxuslimuzinok suhannak Manhattan utcáin hajnali háromkor. Természetesen mind a két oldalnak megvannak az előnyei és a hátrányai is, a Szuhojok



A hajtóművek által keltett „meleg levegő effektus" egyike a játék olyan apró részleteinek, amellyel eddig más játékokban még nem találkozhattunk.

„...felszálláskor szinte érezni, ahogy a hajtóművek ereje belepresel a székbe, a fordulóknál a gépek finoman beremegnek, az utánégető rákapcsolásakor pedig úgy emelkednek, mint a rakéta..."

és a MiG-29 olyan manőverekre képesek, amelyekkel közeli légi harcban könnyedén az ellenség mögé kerülhetnek, de mivel az elektronika nem korlátozza le a pilóta vad manővereit, nagyon könnyen dugóhúzóba kerülnek, ahonnan kis magasságon már nincs mindig idő kihozni a gépet. Az F-15 azonban elegánsan és finoman repül, fejlett radarjának köszönhetően már kilométerekről levadászhatja az ellenséges gépeket, két hatalmas hajtóművének segítségével azonban fordulóharcban is megállja a helyét.

Egy szó, mint száz, a játék repülési modellje egyszerűen tökéletes: felszálláskor szinte érezni, ahogy a hajtóművek ereje belepresel a székbe, a fordulóknál a gépek finoman beremegnek, az utánégető rákapcsolásakor pedig úgy emelkednek, mint a rakéta. A már említett gonosz dugóhúzót már az átesés előtt lehet érezni, leszállás közben a kis sebességű manőverezés pedig pici gyakorlással elsajátítható. Érdemes kitapasztalni minden típus sajátosságait, hogy harc közben nehogy meglepetés érjen bennünket, hiszen egy Szu-25 nem kimondottan légi harcra lett tervezve.

Érdemes megemlíteni még itt a játék nagyszerű időjárás-motorját is. A tiszta égbolttól kezdve egészen a hóviharig bármilyen időjárási körülmények között repülhetünk. A szél erősségét, valamint a turbulenciákat három magasságon tudjuk beállítani. A felhőzet és a tájat megülő köd sűrűségét és vastagságát is szabadon állíthatjuk, repülhetünk tejfölsűrűségű homályban, de akár finom reggeli párában is.

Újra a *Krím-félsziget* fölött - küldetések, hadjáratok, multiplayer. A LOMAC a Flankertől örökölte a berepülhető terület nagy részét is. Újra a Krím-félsziget fölött, valamint a Fekete-tenger partvidékén riogathatjuk a lakosságot alacsony magasságú áthúzásainkkal.

A gyakorló missziók mellett minden géptípus kapott egy alapküldetést is, a főmenüből egy gombnyomással rögtön a pilótafülkébe ugorhatunk egy gyors csata erejéig. Aki már kicsit többre vágyik, kipróbálhatja a játékhoz mellékelt, előre gyártott küldetéseket is, vagy megalkothatja azokat saját magának az úgynevezett Fast Battle Planner (Gyors Csatatervező) segítségével. Kijelölhetjük a résztvevő típusokat, a célpontokat (repülőgépek, tankok, épületek, hajók stb.) saját magunk és az ellenség elhelyezkedését, magasságát és még vagy egy tucatnyi egyéb apróságot.

A komolyabb küldetéseket vagy akár hadjáratokat a program szerves részét képező küldetésszerkesztőben tudjuk elkészíteni. A Fast Battle Planner után a rengeteg gomb, kapcsoló és opciós képernyő talán kicsit kaotikusnak tűnhet, de higgyétek el, nagyon könnyen használható, jól átgondolt része ez a játéknak.

Jelenleg a LOMAC négy hadjáratot tartalmaz, kettőt az amerikai, kettőt pedig az orosz oldalról. Már a Flankerben is nagy hiba volt, hogy a hadjárat teljesen lineáris, nem tartalmaz semmilyen dinamikus elemet. A fejlesztők nyilatkozatai alapján, ha szerettek volna egy teljesen dinamikus kampányt adni a játék mellé, akkor még újabb három évet kellett volna várnunk a megjelenésre.

Nem is lenne olyan nagy baj, hogy a hadjáratok lineárisak, hiszen az FPS-ekhez hasonlóan a multiplayer mód egyre népszerűbb a repülőgép-szimulátorosok között is, és egy egész estés repülés a barátokkal messzemenőkig kárpótol az esetleg gyengébb hadjáratmód miatt (lásd annak idején az IL-2 Sturmovikot). Sajnos azonban a játék multiplayer része (és még sok másik is) olyan bugos, hogy gyakorlatilag játszhatatlan az interneten keresztül. LAN-on még úgy, ahogy elmegy, de ha neten próbáltunk repülni, olyan hibákba ütköztünk (a gépek csúszkálnak, egymásnak ütköznek ok nélkül, belassulások és kifagyások), amelyek miatt végleg elmegy a kedvünk a játék e részétől.

„...a kifinomult amerikai csodamasinák olyan simán és csendesen repülnek, mint ahogy a luxuslimuzinok suhannak Manhattan utcáin hajnali háromkor..."



A fejlesztők ügyeltek a részletekre: a pilóta feje arra mozdul, amerre a játékos néz.

Grafika, hangok és persze, még több bug. A játék grafikája, amit azt a képeken is láthatjátok, egészen hihetetlen. A repülőgépmodellek a legtökélete-

sebbek, amit eddig játékban láttam. Az árnyékok és a fények gyönyörűek, az utánégető, a rakéták, a robbanások és az infracsalik mind-mind bevilágítják a repülőgépünket és a tájat. A felhőzet is csodásan néz ki, a vastag esőfelhők között beszűrődő napsugár pedig egyszerűen félelmetes. Az olyan apró részletek, mint a lassan feldőlő nagyfeszültségű oszlop, amely köré az elszakadt vezeték felcsavarodik, az árnyékokat vető felhőzet, a repülhető gépek különböző festési lehetősége, a hatalmas robbanások és gombafelhők teszik igazán tökéletessé a programot. Nem is akarom tovább szaporítani a szót, hogy milyen szép a játék, inkább próbálja ki mindenki saját maga, nem fog csalódni. Persze ezt a csodát nem adják ingyen: a játéknak hatalmas a gépigénye. A játszhatósághoz, közepes grafikai beállítások esetén legalább egy 2 GHz-es processzor, 1 GByte RAM és egy izmos videokártya szükségeltetik - az, hogy milyen gép kellene a teljes részletességhez, elképzelni sem tudom. Természetesen elindul gyengébb konfiguráción is, de még minimális részletesség mellett se számítsunk hatalmas sebességre. Ez az irreális gépigény is valószínűleg az újabb bugoknak köszönhető, amelyek ezúttal a memóriakezelést és a grafikus motort sújtják.

A hangokkal is hasonló a helyzet. Szinte már a tökéletesség határát súrolják, főleg a hangrobbanás megvalósítása, amivel eddig még egyetlen játékban sem találkozhattunk. Rossz belegondolni, mit érezhetnek a kis ukrán falu lakói, mikor 1300-zal elhúzok felettük, és a hangrobbanástól leszakad a mennyezet...

„...az Eagle Dynamics három évig készült játéka átvette a legbugosabb repülőgép-szimulátor 'megtisztelő' címét a Falcon 4.0-tól..."

Persze bugok itt is akadnak, a hang néha akadozik, kattog, vagy egyszerűen csak elhallgat, rádiózáskor pedig az angol és az orosz szavak keverednek.

A legkomolyabb hibát azonban a végére hagytam: akinek force feedbackes joystickja van, készüljön fel a legrosszabbra. Sajnos már a demóban is benne volt az az idegesítő hiba, hogy a force feedbackes joysticknak nincs középre visszahúzó ereje (miközben a küldetés töltődik, egyszerűen kikapcsol). Hiába jelezték ezt a gondot többen is a hivatalos fórumokon, ez a banális hiba benne maradt a végleges változatban is annak ellenére, hogy a fejlesztők megígérték a kijavítását. Sajnos azonban a játék jelenleg játszhatatlan force feedbackes joystickkal.

A LOMAC megjelenése napján legalább 50 különböző topic jelent meg a hivatalos fórumon, amelyekben a játékosok felsorolták a program hibáit, így valószínűleg az Eagle Dynamics három évig készült játéka átvette a legbugosabb repülőgép-szimulátor „megtisztelő" címét a Falcon 4.0-tól. Ha lehet hinni a Ubisoft marketingeseinek, mire ezeket a sorokat olvassátok, már megjelent az első javítócsomag, amelyet folyamatosan követnek majd az újabbak. Jól tudom, hogy milyen hatalmas munka egy ilyen méretű és bonyolultságú játék elkészítése, de olyan gondok, mint a force feedbackes joystickok kezelése (illetve nem kezelése) szerintem nem olyan hibák, amelyek fölött el lehet siklani a béta teszt során.

A LOMAC azonban még így, ebben a formában is egyedülálló, új etalont jelent a repülős játékok piacán. Aki szereti a szimulátorokat, semmiképpen se hagyja ki, mert még hosszú-hosszú évekig nem fog jobb és szebb játék születni ebben a témában. 2-3 év, és kijavítják a hibákat, valamint számítógépeink is eléggé gyorsak lesznek, hogy teljes pompájában gyönyörködhessünk a játékban... Addig azonban marad a low detail és a dühöngés, hogy már megint miért lépett ki a program, vissza a Windowsba.

neuro

Érdekességek:

Szu-27 Flanker: Az orosz, az ukrán, a vietnami és a kínai légierőben szolgáló típus a keleti blokk legfejlettebb elfogó vadászgépe. A '70-es években kifejlesztett típus fő feladata lett volna, hogy felvegye a harcot a támadó NATO F-15 és F-16-osokkal.

Szu-33 Flanker: A Szu-33-as az Admiral Kuznyecov repülőgép-hordozón szolgálatot teljesítő Szu-27-es speciálisan átalakított változata. Jellemzője a kissé rövidebb törzs és a két kis segédszárny a pilótafülke mellett. A Szu-27-től eltérően képes levegő-föld fegyverek használatára is.

MiG-29 Fulcrum: Kétségkívül a MiG-29-es az egyik legelterjedtebb orosz típus, többek között a Magyar Légierő is a Fulcrumokat használja légvédelmi célokra. Csakúgy, mint a többi orosz típust, nagyszerű manőverező képesség, de gyenge elektronika jellemzi.

Szu-25 Frogfoot: A szovjet légierő először Afganisztánban vetette be ezt a meglehetősen „fapados" csatarepülőgépet. A 30 mm-es gépágyú mellett 4 tonna bombát, illetve rakétát vihet magával, védőfegyverzetként pedig AA-8-as légiharc-rakétákkal szerelték fel.

A-10A Thunderbolt II: A '80-as években az amerikai szenátusban többen is megkérdőjelezték az A-10A létjogosultságát, sőt használhatóságát. A csatarepülőgép azonban bizonyította rátermettségét az 1991-es Öböl-háborúban, majd később Afganisztánban és Irakban is.

F-15C Eagle: Az USAF jelenleg legjobb, legfejlettebb vadászrepülőgépe, pedig a gép fejlesztését még a '60-as években kezdték el az amerikai mérnökök. A '91-es Öböl-háborúban az F-15-ös pilóták 26 ellenséges gépet lőttek le úgy, hogy közben egyetlen Eagle sem kapott találatot.



Egy a tucatnyi választható Szu-27-festés közül.

Pro: gyönyörű grafika, tökéletes repülési modell, nagyszerű típusválaszték

HANGULAT	15	25
JÁTSZHATÓSÁG	20	25
EREDETISÉG	08	10
GRAFIKA	19	20
AUDIO	09	10
ÉLETTARTAM	10	10

GÉPIGÉNY
PIII 1000, 256 MB RAM, 1 GB HDD,

ÖSSZESEN
81%

Kontra: bugok, hatalmas gépigény, lineáris hadjárat


„Sárkány ellen sárkányfű!"


A tündesereg főhadiszállása


Most nem mi vagyunk a jófiúk


A tündemágusnál még a villám is zöld színű

A Disciples 2 két különálló kiegészítő lemeze még csak néhány hónapja került a boltokba, de már nyakunkon a folytatás. A Rise of the Elves hasonló koncepcióval készült, mint az őt megelőző küldetéslemezek, a játék megvásárlásakor nemcsak a kiegészítőt, hanem magát az alapjátékot is megkapjuk.

Pro: új, játszható faj, hosszú hadjárat

HANGULAT	22	25
JÁTSZHATÓSÁG	21	25
EREDETISÉG	05	10
GRAFIKA	18	20
AUDIO	07	10
ÉLETTARTAM	05	10

GÉPIGÉNY
PII 233, 128 MB RAM, 1,1 GB HDD,

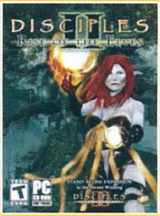
ÖSSZESEN
78%

Kontra: időnként monotonná válik

DISCIPLES 2: RISE OF THE ELVES

INFOBOX

Kategória: Stratégia • **Kiadó:** Strategy First • **Fejlesztő:** Strategy First • **Web:** www.disciples2.com



- **Az igazi rajongók nem tudják abbahagyni.**
- **Végre új, játszható nemzettel gyarapodott az alapjáték**

Aréna:

H3: Armageddon's Blade 88%



H4: Winds of War 76%



D2: Guardians of the Light 82%



Lázadás! Mint ahogy azt már megszokhattuk, az alaptörténetet ezúttal is rendkívül aprólékosan kidolgozták, menet közben minden egyes város elfoglalásakor külön kis történetet kapunk. Érdemes elolvasni a küldetés közben megjelenő szövegeket, ez adja meg a játék igazi hangulatát. Időben a Guardians of the Light és a Servants of the Dark eseményei után járunk, a háborútépázta elf nemzet még mindig nem tért magához a démonhordák által okozott szenvedésektől. Soraik között megjelent egy látnok, aki új reményt adott, elveszettnek hitt istenük rajta keresztül szólítja felkelésre a büszke nemzetet. A gond csak az, hogy most már nemcsak az élőhalottak és a démonok ellen kell fegyvert ragadni, ellenség lett az egykori szövetségesekből, az emberekből és a törpékből is. A külső ellenségek mellett belső viszály is gyengíti a lázadást, a nemes és a vad elfek egészen más álláspontot képviselnek. A nemesek értetlenül állnak az esztelen öldöklés előtt, szerintük tiszteletben kell tartani az emberekkel és a törpökkel kötött szövetséget. A vad elfek viszont kitörő örömmel fogadták a háború hírét, ők minden idegent teletűzdelnének nyílvesszővel, aki belép az erdőbe.

Van új a nap alatt. Sokan panaszkodtak az előző két kiegészítőre, mindenki olyan újdonságra várt, amelyik kimaradt az alapjátékból. A hiányosságokat a Rise of the Elves pótolja maradéktalanul: új hadjárattal (nyolc küldetésből álló, igen nehéz kampány), új és játszható néppel, rengeteg semleges kreatúrával, új tündevarázslatokkal, megidézhető lényekkel (az entek különböző fajai) és új varázstárgyakkal halmozza el a játékost. Ez persze csak elsőre tűnik olyan soknak, komolyabb tesztelés után azért kiderül, hogy ezeket már láttuk valahol (persze más néven és más grafikával), de ne legyünk telhetetlenek. Amit viszont nagyon hiányoltam, azok az új főellenfelek voltak, a két utolsó karakteren kívül nem találtam „főgonoszt" (ezekben az a jó, hogy csak valami trükkel lehet őket lecsapni, a hagyományos módszer nem elegendő ellenük).
Igazítottak a játék nehézségi szintjén is, még a legtáposabb hőssel is megizzadunk, mire eljutunk a végére. Számtalanszor előfordult, hogy a felturbózott hős mélyen az ellenséges vonalak mögött osztotta az igazságot, miközben a semmiből előbukkant ellenséges hősök szépen meghódították a biztosnak vélt hátországomat. Mire nagy nehezen visszaérünk, addigra már az összes aranybányánk és mannalelőhelyünk az ellenség kezére kerül.


Griffmadarak az Óperenciás tengeren túlról

Érdemes vele játszani? A rajongóknak mindenképpen, tipikusan ez az a játék, amelyik előtt hajnalig elüldögélünk, és még csak észre sem vesszük (a legrosszabb mégis az, hogy lefekvés után nem tudunk elaludni, mert az agyunk végig azon jár, hogyan lehetett volna hatékonyabban megoldani az adott küldetést). A nyitott befejezés arra enged következtetni, hogy a történet hamarosan folytatódik, és végre megtudjuk, milyen sors vár a lázadó tündékre.

Mocsy





Én lenni nagy goblin hős, én menni oda nem!

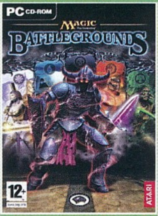


Ez nem ér, a hölgynek nagyobb a botja!

MAGIC THE GATHERING: BATTLEGROUNDS

INFOBOX

Kategória: akció-stratégia • **Kiadó:** Atari • **Fejlesztő:** Secret Level • **Web:** www.mtggame.com



- 6 fejezet
- 70 varázslat
- kiváló többjátékos lehetőség

Aréna:

Magic The Gathering 90%



MTG: Battlemage 73%



MTG: Online 85%



A sors valahogy úgy hozta, hogy talán én maradtam az egyetlen „aktív" magices a szerkesztőségben, így nem volt nehéz dolgom, mikor a Battlegrounds kiosztásra került. Bár utólag lehet, hogy többen is szívesen megszabadítottak volna a tesztelés nehéz feladatától, hiszen nem mindennapi látvány tárult szemük elé a hatalmas csaták során.

Csak sorjában, szépen, ahogy a csillag megy az égen Valószínűleg többeteknek nem kell már bemutatnom a program alapjául szolgáló gyűjtögetős kártyajátékot, de ha mégis, akkor álljon itt egy rövid ízelítő. A Magic légyegye, hogy általában két mágust megtestesítő személy (ezek lennének a játékosok) harcol egymással különféle varázslatok, bűbájok, lények (ezek pedig a kártyalapok) segítségével. A rendszer szabályainak ismertetéséhez azonban nem lenne elég a rendelkezésünkre álló hely, így ettől most eltekintünk; a lényeg, hogy a körökre osztott rendszer megfelelő stratégiai és kombinációs lehetőséget biztosít az arra fogékonyak számára.

It`s a kind of Magic. Az ismerkedés rövid folyamata számos meglepetést tartogatott, melyek közül az egész program lelkének számító, a rendszer számítógépre történő átültetése okozta a legnagyobb sokkot. Eleinte nem igazán értettem, miért kellett így megváltoztatni egy jól felépített rendszert, hiszen a valósidejű csatározással pont a játék szépsége, a stratégiai tervezés veszett el, e nélkül viszont csak eszetlen csapkodás lenne a vége. Ám, hogy ez mégsem fajult idáig, abban nagy szerepet kaptak a fejlesztők, akiknek külön dicséret jár ezért az ál-körökre osztott valósidejű rendszerért, mivel így valamit azért sikerült megőrizniük az alapokból, ugyanakkor teljesen új, igen használható lehetőségekkel bővítették stratégiai palettánkat.
A rendszer a következőképpen épül fel. A csata helyszíne két térfélre van felosztva, a térfél nem befolyásolja a mozgásteredet, ám nem ildomos túl sokáig az ellenfél területén tartózkodni, mivel bizonyos idő elteltével pár életerő pontunk bánja majd. Viszont varázslatokat csak a saját térfelünkön hozhatunk létre. A mágiához azonban varázserőre, mannára van szükség, amit a pályán időnként felbukkanó gömbökből nyerhetünk. Az összegyűjtött gömbök száma határozza meg a maximálisan elkölthető varázserőnk nagyságát. Az elhasznált manna folyamatosan töltődik fel, hogy a későbbiek során ismét bevethessük.
Az ellenséges varázstudó legyőzéséhez háromféle laptípusból kell összeválogathatnunk a megfelelőeket (haladó magicesek figyelmébe ajánlom, hogy itt nem minden lap egyezik meg a valós társával, még mannaköltségben sem). Az első csoportba a legegyszerűbb használatuk miatt a lényeket sorolhatjuk (az alattuk elhelyezkedő pontok száma határozza meg a mannaköltségüket, ez a többi lapra is igaz). Lényeink a megidézésük után elindulnak az ellen felé, ha út közben egy idegen harcosba botlanak, akkor megküzdenek vele, majd a megmaradt életerejüktől függően (túlélték-e a csatát) ismét megjelennek a kiindulási pontjaikon, hogy újra nekiláthassanak a körnek. Minden kreatúrának van egy támadó és egy védekező értéke (ekkora sebzést ad / ennyi az életereje), valamint jó páran rendelkeznek különleges képességekkel, úgymint: first strike (ő üt először, ha csatára kerül a sor), trample (addig megy előre, míg minden ellenfelet meg nem támadott, illetve amíg az életerejéből futja, és csak utá-



Csiribú, csiribá. Ja, nem is. Abraka-dabra.

Mindennek az alapja egy jó üzlet...

A Magic The Gathering először 1993-ban látott napvilágot. A Richard Garfield matematikus ötlete alapján elkészített gyűjtögetős kártyajáték hatalmas sikere mindenkit meglepetésként ért, talán még a készítőit is. Garfield először a TSR-nak ajánlotta fel produktumát, ám ott csak elutasításra lelt. Viszont egy kis, ismeretlen cég, a Wizards of The Coast látott fantáziát a dologban, így elvállalta annak kiadását. A sors iróniája, hogy a TSR azóta „tönkrement", és a Wizards of The Coast felvásárolta.

na tér vissza az elejére), flying (repül, csak repülő lények, vagy repülő lény blokkolási tulajdonságával rendelkező lények blokkolhatják). Ezek lettek volna a legalapvetőbb képességek.

A második csoportba az egyszer használatos varázslatokat sorolhatjuk, melyek használatuk után azonnal kifejtik hatásukat az adott célpont(ok)ra. Általában, természetüktől függően, a legközelebbi saját vagy ellenséges lényre hatnak. Valamint itt kell keresgélnünk a mindenkire azonnal ható lapokat is.

A harmadik csoportba az úgynevezett enchantmenteket helyezzük, melyek a létrehozásuk után azonnal, állandó jelleggel és minden érintettre kifejtik hatásukat. Természetesen ezek is megsemmisíthetők a megfelelő ellenvarázslattal.

A varázslatokon kívül a mágusunk képes saját maga támadni és védekezni, támadásunk egy sebzést okoz, míg a védekezésünk felezi a bekapott sebzést, igaz, ez utóbbi mannába kerül, de a megfelelő használata sok csata sorsát döntheti el.

Színek háborúja. Öt szín, öt teljesen eltérő világ, öt lehetőség a győzelemre. A program küldetéssorozata sorra veszi a Magic színeit. Itt megismerhetjük mindegyik előnyeit, hátrányait, folyamatosan szerezhetünk újabb és újabb lapokat gyűjteményünkbe. A végső megmérettetésre már minden egyes színből tizennégy lap áll majd rendelkezésünkre, amelyekből kedvünk szerint állíthatjuk össze a Mishra-verő paklit. Ez a hetven lap igen nagy kombinációs lehetőséget nyújt, azonban igen kicsinek tűnik a valódi Magic több ezer kártyájához viszonyítva. Szerencsénkre azonban a készítők igen alapos kutatómunkát végezhettek, mivel még ebbe a csekély számba is sikerült a különböző oldalakra leginkább jellemző kártyákat kiválogatniuk, ráadásul úgy, hogy az még működik is.

„A barátaid megtanítanak arra, amit tudni szeretnél. Az ellenségeid pedig arra, amit tudnod kell."

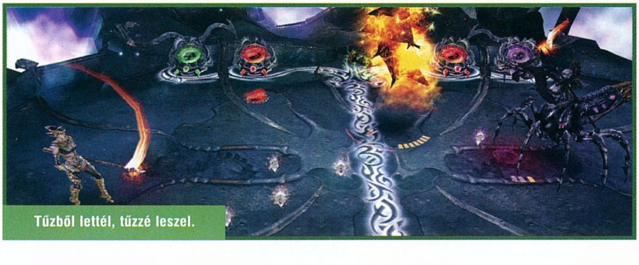
A quest mód azonban igen gyorsan kivégezhető, hiába a küldetések nagy száma, többségük nem tart tovább öt percnél. Igaz, vannak köztük olyanok is, melyek bizony igencsak..., hogy is fogalmazzak... szivatósak, fel tudják húzni az embert agyilag. Az arcade csaták sem tartanak örökké, így utolsó mentsvárként a hálózati, online játék maradt. Itt dől el, ki is igazából a nagy stratéga, esetleg a gyorsabb gombnyomkodó, mivel eleinte az irányítással is legalább annyit fogunk harcolni, mint ellenfeleinkkel. Mostanában egyre több program esetében, így itt sem árt, sőt, szinte kötelező jellegűvé válik a gamepad, amelyen bizony az addig kaotikus irányítás kezes bárányként lesi mágiahasználónk minden rezdülését.

„Hogy békében legyél az erdővel, velem kell békében lenned." Multani

A mágia színe. A program az Unreal Warfare motort használja. Bár ez önmagában még nem garancia, de már előrevetíti a vizuális megjelenítés lehetőségeit, ami hozzáértő kezekben igen magas szintet érhet el. Esetünkben ezek megvoltak, így a Battlegrounds külső megjelenése igazi csemege, legalábbis a külső szemlélő számára, hiszen a mozgalmas csaták hevében nem igazán lesz időnk az olyan apróságokon elidőzni, mint a háttérben csörgedező lávapatak, a szélfútta pitypangvirág vagy akár a parti sziklákon fodrozódó tenger. Még a varázslatokat követő animációkban is csak ritkán lesz időnk gyönyörködni, azonban itt a készítők siettek a segítségünkre, hiszen minden egyes varázslat nevét az azt éppen létrehozó egyén elkántálja, így van időnk felkészülni az ellencsapásra. A karakterek hangjai jól megkülönböztethetők egymástól, a háttérzene teszi a dolgát, de semmi különöset nem fedezhetünk fel benne. S ez igaz az egyéb hanghatásokra is.

Minden jónak vége egyszer. Amikor először megtudtam, hogy ez a kísérlet valósidejű harcot fog tartalmazni, bizony erős kételyek éledtek fel bennem a program mibenléte felől. Akkori meglátásom szerint két út állhatott a fejlesztők előtt: vagy olyan programot készítenek, amelyiknek semmi köze sincs a Magichez a nevén kívül, vagy túlságosan is ragaszkodnak a lefektetett alapokhoz, és egy használhatatlan produktummal fognak előrukkolni. Azonban egyik jóslatom sem jött be. A program jól építkezik a Magic alapjaiból, emellett még - a kezdeti nehézségek ellenére - remekül is játszható. Kell nekünk ennél több? Igen. Azt hiszem, reménykedni mindig szabad, hátha pár további letölthető lap formájában ez be is igazolódik.

LaWMaN



Tűzből lettél, tűzzé leszel.

Pro: Kiváló hangulat. Jó multiplayer lehetőség. Remekül eltalált vizuális megjelenítés

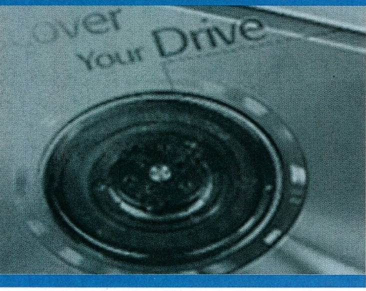
HANGULAT	23	25
JÁTSZHATÓSÁG	21	25
EREDETISÉG	07	10
GRAFIKA	18	20
AUDIO	07	10
ÉLETTARTAM	07	10

GÉPIGÉNY
PIII 800, 128 MB RAM, 1,4 GB HDD

ÖSSZESEN
83%

Kontra: Szerencsétlen sólyom miért néz ki úgy, mint egy griff? Rövid. Néha kicsit kaotikus.

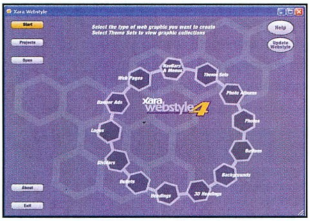
HASZNOS PROGRAMOK



Az év végén számtalan ismert szoftver jelentkezett új változattal, ezekből válogatunk. Webgrafika, fájlkezelés, képlopás mellett végre az Acrobat Reader magyar változata is elérhető.

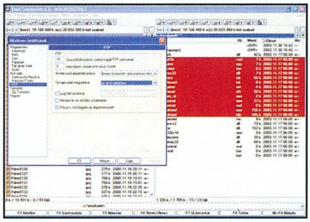
Webstyle 4. A Xara kifejezetten otthoni használatra szánt webgrafikus tervezőprogramjának negyedik változatát próbálhatjuk ki. A szoftver nem sokat változott, már ami a kezelését és grafikák tervezésének metodikáját illeti. A Webstyle továbbra is azoknak ajánlható, akik gyorsan mutatós webgrafikát szeretnének készíteni saját weboldalukhoz. A grafikai tudást nem igénylő tervező a csomagban található tucatnyi beépített minta felhasználásával, illetve azok módosításával hatékony eszköznek bizonyul. Alkalmas lehet bannerek, logók, fejlécek, feliratok, javascript menük, egész weboldalak stb. elkészítésére egy-két kattintással. A négyes változat újdonsága a képalbumok létrehozása és az egyszerű fotómanipuláció.

www.xara.com



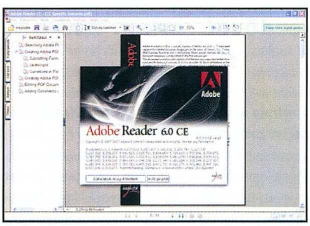
Total Commander v6.01. A népszerű fájlkezelőnek hetedik bétaváltozata után a végleges verzióját telepíthetjük fel a gépünkre. Első ránézésre a program semmiben sem változott: mérete továbbra is csekély, kezelése, a menük és a beállítás is megmaradt. A hatos Commander szerencsére jó pár újdonságot rejt, ilyen a többablakos megjelenítés (Alt+T), amit tetszőleges könyvtárak megjegyzésével érhetünk el, vagy az FTP-kapcsolat újraépítése és a megszakadt adatok letöltésének folytatása, illetve a tucatnyi hibajavítás. Ugyancsak örvendetes, hogy a szoftverhez letölthető kiegészítések, pluginek száma jelentősen kibővült.

www.ghisler.com



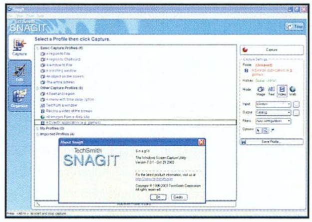
Acrobat Reader 6.0 CE. A hordozható dokumentációk, a PDF állományok megnyitására használható szoftvernek az Adobe Acrobat Reader magyar nyelvű, hatos változatát telepíthetjük fel a számítógépünkre. Az Acrobat 6.0 CE olyan különleges verzió, amely a közép-európai nyelvekhez nyújt kiemelt támogatást. Használhatjuk mint különálló szoftver, de a program moduljai beépülnek az Internet Explorer, a Netscape és az Opera böngészőkbe, így online használatra is alkalmas. Az olvasó nem csak magyar menükkel, de részletes magyar nyelvű leírással is rendelkezik, természetesen PDF formátumban.

www.acrobat.com



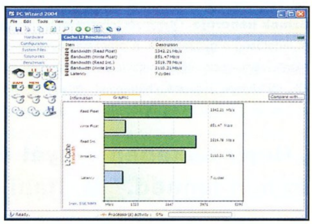
SnagIt v7.0.1. A tucatnyi képlopó program közül a SnagIt kiemelkedik, ha nem is kis méretével és egyszerű kezelésével, de sokoldalúságával minden bizonnyal. A szoftver ugyanis nem csak egyszerűen képlopó, de a készítők szándéka az volt, hogy minél több lehetőséget igyekezzenek belezsúfolni egy programba. A SnagIt egyaránt alkalmas DOS-, Windows- és játékprogramok képeinek kilopásához, valamint a monitoron látható kép folyamatos, aviban történő elmentéséhez. Ezeket a lehetőségeket az indításkor megjelenő SnagIt ablak bal oldalán látható ikonokkal választhatjuk ki. Az új változat beépül az Office-csomagba, találhatunk benne kép-, és albumszerkesztőt.

www.techsmith.com



PC Wizard 2004 v1.4 Free. Milyen kártyák vannak a gépünkben, mi a verziószámuk, milyen gyors a számítógépünk, mi van feltelepítve? Az ingyenes PC Wizard többek közt ezekre a kérdésekre is megadja a választ számokban és grafikonokban. A PC Wizard lehetőségeit a bal oldali menüből érhetjük el: hardver, konfiguráció, rendszer, sebességmérés stb. A tesztek után összehasonlíthatjuk gépünk teljesítményét más, az adatbázisban szereplő konfigurációkkal.

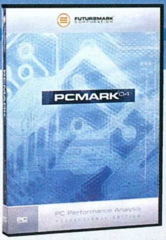
www.cpuid.com



A hónap szoftverei

DivX Free v5.11	www.divx.com
OO Defrag	www.oo-software.com
Spy Cleaner v7.1	www.topdownloads.net
3DMark03 v3.4.0	www.futuremark.com
McAfee AVERT Stinger v1.91	vil.nai.com/vil/stinger
Microsoft Winter Fun Pack for Desktop 2003	www.microsoft.com/windowsxp/experiences/winterfun/
RamDisk XP v1.8	www.cenatek.com
SmartMorph Free	meesoft.logicnet.dk
Fresh UI	www.freshdevices.com
WinRAR v3.30 b2	www.rarsoft.com
Kerio Personal Firewall v4.08	www.kerio.com

PC MARK 04



A FutureMark honlapján letölthetővé tette a PCMark számítógépteszt legújabb, 2004-es verzióját. A program a PC egészét és az egyes komponenseket külön-külön is méri, és jóval komplexebb, mint elődje volt (PCMark2002).

A programozók tizenkét különböző rendszertesztet építettek be, futtatása alatt három tesztpár fut egy időben, különböző szálakon. A tesztek olyan algoritmusokból és alkalmazásrészletekből állnak, melyek leképezik a tipikus számítógép-használó által futtatott alkalmazásokat. Ilyenek például az állományok tömörítése és kibontása, állománytitkosítás és dekódolás, vírusellenőrzés, helyesírás-ellenőrzés, audiokonverzió, képfeldolgozás, weboldalrenderelés, Windows Media Video tömörítés, DivX videotömörítés, memóriateszt, fizikai számítások és 3D.

A letölthető, korlátozott változat 34,8 MB, a teljes változatért az otthoni felhasználóknak 19,95 dollárt, vállalati felhasználóknak pedig 199,95 dollárt kell fizetniük.

SZINTETIZÁTOR ÉS BILLENTYŰZET EGYBEN



A Creative bejelentette Prodikeys DM névre keresztelt zenei és PC-s billentyűzetét, mely úgy néz ki, mintha a szintetizátort megtoldották volna egy számítógépes billentyűzettel. Az eszköz egy három oktávot magába foglaló (37 billentyű), és egy ergonomikusan kialakított, multimédia és internetalkalmazásokhoz használható, valamint programozható billentyűkkel felszerelt PC-s billentyűzetet foglal magába.

Ha a zenei rész nincs használatban, akkor azt egy védőréssel takarhatjuk le, mely csuklótámaszul is szolgál. Az eszköz PS/2-es porton keresztül csatlakozik a számítógéphez, és a lejátszott anyagot MP3, WAV, vagy MIDI formátumban menthetjük el.

A cég szóvivője szerint a rendhagyó perifériát első sorban zenét tanuló gyerekeknek szánták, szerintük a Prodikeys segítségével az oktatás jóval eredményesebbé válhat mind otthon, mind az iskolában.

Olyan funkciókat is megtalálhatunk, mint a Sustain (tartás), az Octave Shift (oktáveltolás) és a Pitch Bend (hajlítás), ezek mellett képes 128 különböző zenei hangszer hangját létrehozni a zongorától az ütős hangszerekig. Dalainkat az előre beprogramozott 100 ritmus szerint kísértethetjük.

Több előadásmód közül is választhatunk, úgymint PentaTunes: a felhasználók számára lehetővé teszi, hogy dallamokat játszhassanak öthangú (pentaton), dúr, diatonikus, jazz, vagy kromatikus skálában, kiegészítő ritmuseffektekkel. FunTunes: DJ zenei loopokat kezel, és lehetővé teszi a felhasználók számára zenei mixek készítését. Learn: lehetővé teszi a felhasználó számára, hogy egyszerű, automatikusan nehezedő leckék segítségével tanuljanak meg bármilyen darabot. IntelligentChord: lehetővé teszi a felhasználók számára, hogy „teljes zenekari" előadást alkossanak egyetlen kézzel játszva. FixedChord: lehetővé teszi a felhasználók számára, hogy alkossanak, miközben „ad-lib" improvizálnak egy haladó akkordkíséretre. Perform: lehetővé teszi a felhasználók számára saját zenei fájljaik beemelését, majd tetszőleges kísérettel történő előadását.



Nem csak tanulásra megfelelő, de akár MIDI-vezérlőként is használható, sőt, összekötve egy Creative Sound Blaster Audigy családba tartozó hangkártyával, kihasználhatjuk a SoundFont támogatást is.

ÚJ HYPERION

Újabb Hyperion 4in1 driver látott napvilágot, immár 4.50-es verziószámmal. A VIA nem erőltette meg magát túlságosan, csak az INF-állományt frissítették, 1.90b-ről 2.00a-ra. A csomag mérete 1,3 MB, és kompatibilis az összes Windows operációs rendszerrel 9x-től felfelé.

LAPOZÁS ÉS GÖRGETÉS GOMBOK NÉLKÜL

A Toshiba bemutatta legújabb, Portege M200 névre keresztelt Tablet PC-jét, mely legnagyobb újdonsága a „dual axis accelerometer", melynek segítségével nem kell görgőkkel és gombokkal bajlódnunk, elég megdönteni a készüléket, és már lapoztunk is.

A gép ára 2399 dollár, ezért kapunk egy 1400x1050 pixel felbontású, 12,1 hüvelyk átlójú kijelzőt, 1,5 GHz-es Pentium-M processzort, 512 Mbyte memóriát, 40 Gbyte kapacitású merevlemezt és NVIDIA GeForce FX Go5200 videovezérlőt, valamint az új technológiát. Előrejelzések szerint a Tablet PC eladások növekedni fognak, és a kereslet akár meg is ugorhat, ha sikerül megfelelő alkalmazást írni, ugyanis a statisztikák alapján elmondható, hogy ezek a gépek még mindig csak rétegigényeket elégítenek ki.

MÉG TÖBB DVD

Három nagy, tajvani DVD-lemezeket gyártó cég (CMC Magnetics, Ritek, Prodisc Technology) is bejelentette, hogy jövőre megemelik kapacitásukat, és 60 millió korongot kívánnak legyártani. Ez az idei évhez képest hatalmas növekedést jelent, hisz 2003-ban „mindössze" 20 milliót készítenek el. A termelés növelésének szükségességét az egyre inkább kielégíthetetlen DVD-R iránti igény okozza, és az előrejelzések szerint ez az ütem sem elégge gyors, mert egyes elemzők szerint jövőre ötször több DVD-médiára lesz szükség, mint most. A CD iránt is van kereslet, a Prodisc most állít fel Kínában új gyártósort, melyen havonta akár 30 millió korong is készülhet.

ÚJABB JAVÍTÁSOK A 3DMARK03-HOZ

A 3DMark03 teszthez már a harmadik javítócsomag jelenik meg az idén, de sokan már biztosan nem fogják használni, mert a nemrég történt bonyodalmak erősen csökkentették a teszt hitelességét.

Az új patch 3D-specifikus javításokat tartalmaz, biztosítja az együttműködést a DirectX 9.0b API-val, és megakadályozza a tesztprogramhoz eddig készített driveroptimalizációk használatát, mérete 5,3 MB.

ATI AZ ATHLON 64 ALÁ

Az ATi 2004-es évre vonatkozó útiterve alapján két alaplapi chipkészlet is várható az AMD nyolcadik generációs processzoraihoz. Az RS480 és RX480 kódnevű chipsetek közül az előbbi integrált videovezérlőt is tartalmazni fog, de a PCI Express felületű VGA kártyákat is támogatni fogja. Az SB400 déli híd rendelkezni fog mindennel, ami manapság kellhet, lásd USB2.0, Serial ATA és társai.

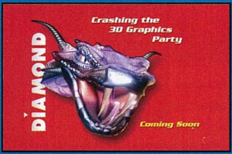
ELFOGADTÁK A HÍRKÖZLÉSI TÖRVÉNYT

November 24-én az országgyűlés elfogadta a 2004. január 1-jén életbe lépő Elektronikus Hírközlési Törvényt, melynek hatására megvalósulhat a szabad számhordozhatóság. Ennek értelmében, ha szolgáltatót váltunk, elvben megtarthatjuk a régi számunkat (persze, ha véletlenül még nem foglalt leendő szolgáltatónknál), a mobilosok azonban várhatóan csak májustól vehetik majd igénybe a szolgáltatást.

XT AZ NVIDIA-TÓL

Az ATi-hoz hasonlóan az NVIDIA is XT jelzésű terméket dobott piacra, azonban, hogy a káosz még nagyobb legyen a vásárlók fejében, az ő értelmezésükben eme két betű nem nagyobb, hanem kisebb teljesítményű GPU-t jelent, mely FX 5900XT névre hallgat. Az alap 5900-tól csak órajelében tér el, mely 400/425 MHz helyett csak 350/390 MHz. Az erre épülő kártyák ára várhatóan 280 euró körül lesz.

A DIAMOND VISSZATÉR



Pár éve még nagy neve volt a piacon a Diamond Multimediának, manapság újra hallani felőlük. A cég annak idején elsőként mutatott be 3D-s gyorsításra képes videokártyát.

A Stealth család tagjai közt vannak mind az ATI, mind az NVIDIA által gyártott chippel szerelt megoldások. Ezekkel a modellekkel az alsó kategóriát kívánják megcélozni.

A legdrágább a Diamond Stealth S90 (FX 5200) és a Diamond Stealth S80 (Radeon 9200 SE), mindkettő fel van szerelve D-Sub, DVI illetve TV-Out csatlakozóval, és az előbbiért 99, míg az utóbbiért 89 dollárt kell fizetni.

A Diamond Stealth S70-es kártyán egy Nvidia GeForce 2 MX400-as grafikus processzor teljesít szolgálatot, D-Sub és TV-Out csatlakozóval van szerelve, és 59 dollárba kerül.

A legolcsóbb a Diamond Stealth S60-as, ez egy ATI Radeon 7000-es processzorra épül, és ára 49 dollár.

Örülök, hogy a nagy múltú cég visszatér, de áraik kicsit borsosak.

DIAMOND MULTIMEDIA

EGYRE KISEBB CSÍKSZÉLESSÉG





Az Intel bejelentése szerint hillsborói (Oregon, USA) D1D félvezetőgyártó üzemében 65 nanométeres, működőképes SRAM (Static Random Access Memory) chipeket gyártott. Ez már csak azért is figyelemre méltó, mert a tömeggyártást csak 2005-ben akarják megindítani.

A P1264 kódnevű (0,065 mikronos) technológia akár nyolcrétegű félvezető alkatrészek gyártását is lehetővé teszi, és segítségével nagyobb teljesítményű és alacsonyabb fogyasztású tranzisztorokat tudnak előállítani.

A prototípus 4 Mbit kapacitású SRAM memóriachipek cellánként mindössze 0,57 μm2 méretűek, egy SRAM cella összesen hat tranzisztort tartalmaz, így 1 mm2 területen 10 millió tranzisztor helyezhető el. A méret csökkenésével a termelt hő és a fogyasztás csökken, valamint a frekvencia növekedhet.

A D1D chipgyár az Intel legfejlettebb üzeme, egyben a legnagyobb tisztaszobával rendelkezik, mérete 20 ezer négyzetméter. Számos már meglevő, 193 nanométeres hullámhosszúságú litográfiai berendezést fel tudnak használni, ami jelentősen csökkenti a gyártási költségeket, ráadásul itt folyik a 45 nanométeres technológia fejlesztése is, így egy helyen tudják összpontosítani a szerzett tapasztalatokat. A mérnökök szerint a most használt litográfiai eszközök a 0,045 mikronos gyártáshoz is megfelelőek lesznek. Ha sikerül a terv szerinti gyártási időket betartani, akkor ezzel is igazoltnak mondható a Moore törvény, mely kimondja, hogy a mikroprocesszorokban fellelhető tranzisztorok száma átlagosan tizennyolc havonta a kétszeresére növekszik. Az AMD nem áll ennyire jól, viszont ők is bevezetik a 0,09 mikronos technológiát 2004 első negyedévében, és a sorozatgyártás még az első félévben megindul.

Közben új félvezetőgyár épül a németországi Drezdában, Fab36 néven. Az üzem építése az elkövetkező évek során mintegy 2,4 milliárd dollárt emészt fel, és a vállalat mintegy 1,5 milliárd dollár értékű külső tőkét és állami támogatást vont be, hogy az új gyártósorok megépüljenek a már álló Fab30 mellett. A beruházás várhatóan 2006-ra lesz kész.

56 GRAMMOS WINCHESTER

Az MPio bejelentette legújabb termékét, a kulcstartóra fűzhető, 1,5 Gigabyte tárolókapacitású merevlemezét, melynek súlya mindössze 56 gramm. A HS 100 méretei elenyészők (43,6 x 84,5 x 14,8 mm), és jelenleg nincs ellenfele a piacon. Használata egyszerű, Plug & Play rendszerű, az adatokat USB 2.0 felületen tudja fogadni és továbbítani. A winchester megtöltéséhez mindössze 5 perc szükséges (kb. 4,75 MByte/s). Ára várhatóan 200 euró körül alakul

TÉLIESÍTETT WINDOWS XP



A Microsoft három multimédiás csomagot tett elérhetővé a honlapján, melyek segítségével téliesíthetjük kedvenc operációs rendszerünket.

Olyan kiegészítők kerültek bele a „Fun Pack"-ekbe, mint karácsonyi és újévi üdvözlőlapok készítése a digitális fényképekből, a zenehallgatás szórakoztatóbbá válik a Windows Media Playerrel, a videofelvételek téli filmes effektusokkal egészíthetők ki.

„A kiegészítő-csomagok ünnepi hangulatot teremtenek, akár zenét hallgat az ember a Windows Media Playerrel, akár egy karácsonyi videofelvételt szeretne képi elemekkel feldobni, de életünk legjobb karácsonyi képeslapját is elkészíthetjük segítségével" - mondta Jonathan Usher, a Microsoft Windows Digital Media részlegének igazgatója.

Az első csomaggal a Windows Media Playert öltöztethetjük új köntösbe, vagy egy plug-in segítségével automatikusan összeszedethetjük a gépen található, karácsonyi témájú zeneszámokat.

A második pakk a filmeseknek kínál meglepetéseket, olyan effekteket tartalmaz, melyek segítségével például hóvihart varázsolhatunk a vágás helyére.

A harmadik változat a digitális fotózást kedvelőknek nyújt az ünnepre szabott lehetőségeket. A hét sablon segítségével karácsonyi és újévi képeslapokat készíthetünk, egy effekt segítségével pedig zúzmarával boríthatjuk fotóinkat.

MULTIMÉDIÁS CATALYST

A jövőben a Catalyst (3.10-től) részévé válik az ingyenes EasyShare kiegészítő, melynek segítségével az ATI All-In-Wonder kártyák tulajdonosai otthoni videoszerverré alakíthatják számítógépüket. Az eddigi Media Center is támogatta a lehetőséget, ám ez csak a 8.8-as verziójától válik hivatalossá. Nincs szükség másra, mint hogy a másik gépben is ATI Radeon kártya működjön, és a Media Center telepítve legyen. A kártyák képesek élő vagy felvett adások továbbítására, ehhez csak megfelelő hálózati elérés szükséges. A tuner kompatibilis a 10/100-as Ethernettel, illetve a 802.11g, valamint 802.11b vezeték nélküli hálózatokkal. A szolgáltatás nem igényel erős konfigurációt (500 MHz-es processzor és 128 MB rendszermemória). Ami még fontos lehet, hogy a szoftvert a Microsoft is minősíti, tehát WHQL-besorolást kap.

CREATIVE LABS ÚJDONSÁGOK PRÁGÁBÓL

I-Trigue L3500

+ **Előnyök:** M-Port • Szép Design

- **Hátrányok:** Kicsit drága • Kicsi szatellitek

www.creative.com **7/10**

Inspire T7700

+ **Előnyök:** M-Port, 5.1 és 6.1 upmix, közepes hangerőig szépen szól

- **Hátrányok:** de a nagyobb hangerőt nem bírja, nincs külön hangerő szabályzás

www.creative.com **8/10**

Jukebox Zen NX

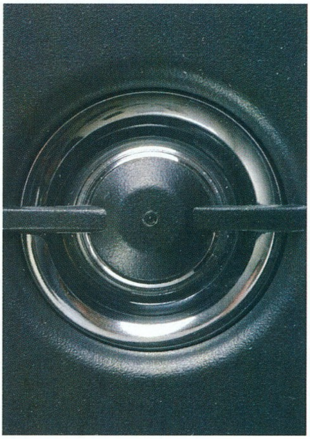
+ **Előnyök:** minden ízében nagyszerű konstrukció

- **Hátrányok:** a füles minősége még mindig nem az igazi

www.creative.com **9/10**

Néhány hete volt szerencsénk kint járni Prágában, ahol a Creative új termékeit mutatták be - a cég a nagy decemberi hajrá kellős közepén árasztott el minket teszttermékekkel. Az újdonságok közül nem mindegyiket kaptuk meg, a MuVo2, a Rhomba és még néhány érdekesség bemutatása az elkövetkező lapszámokban várható.

I-Trigue L3500 - Szép, és egészen finom. A felépítésében és tudásában is teljesen megegyező két új I-Trigue hangszóróval (a 3450-es világos, míg a 3500-as sötét) a Creative az igényesebb minőségre áhítozó felhasználói réteget próbálta megcélozni. E különleges kialakítású 2.1-es hangrendszerek műszaki megoldásai az átlagosnál jobb hangminőséget ígérnek. A szatellit hangszórókban található magassugárzók membránja titánötvözetből készült. Ez igen merev és jó deformáció-ellenálló képességű, mindemellett pehelykönnyű is. Ennek folyományaként igen jó minőségű, gyors reakcióidejű és nagy érzékenységű hangsugárzókat lehet vele építeni. Az alsó-középhangok megszólaltatására hivatott hangszórók a Creative által LFT-nek nevezett eljárást alkalmazzák (oldalsó sugárzási irány). Ez az érdekes hangszóró-elhelyezés az alsó-közép frekvenciatartományba eső hangok átviteli karakterisztikájának javítása mellett jelentősen kiterjeszti a hangdoboz terét is. A jó hangvisszaadást segítendő az I-Trigue szatellit sugárzói a hifisták és a high-end rajongók közében már régóta ismert, ún. bi-kábelezéssel csatlakoznak a mélysugárzó dobozban található erősítőhöz. A dupla kábelezés természetesen különválasztott erősítést von maga után, vagyis a kettéválasztott frekvenciatartomány mindkét része külön-külön erősítéssel és kábelezéssel kerül megszólaltatásra.



A rendszer összeszerelése az egyértelmű csatlakozóknak köszönhetően pár perces munka. Vicces, de az alkotóelemek kicsomagolásával több időt vesztegettem el, mint az összeszereléssel (tipikus Creative csomagolás). A teszt során több hangforrásból is megtápláltam a rendszert. Alapvetően semmiféle üzemelési gondom sem volt vele, tette a dolgát, ahogy kell. A legjobb hangzást egyértelműen a játékok alatt tapasztaltam, zenei anyagok lejátszása során volt egy kis hiányérzetem a középmezőny tekintetében (LFT ide vagy oda). A hangképen a mélysugárzó hangerejének visszafogásával lehet egy kicsit trükközni, így egyéntől és fültől függően egész kellemes hangzást lehet összehozni. Túl nagy hangerőt ne akarjunk kipumpálni a rendszerből, mert nem diszkós célokra lett kitalálva. Az I-Trigue leginkább középszinten (illetve alatta) érzi jól magát, itt tesz igazán jó szolgálatot a fülünknek. Az extrák közé tartozik az M-Port, amely a vezetéken csüngő vezérlődobozka egyik csúcsán található USB csatlakozás. Ide a Creative által (is) rendszeresített MP3-lejátszó / USB pen-drive funkciókat kombináló eszközöket lehet csatlakoztatni (MuVo sorozat). Eme igen praktikus megoldás segítségével az I-Trigue-en keresztül hallgathatjuk a hordozható eszközön tárolt zeneszámokat, miközben megkíméljük magunkat a különféle vezetékek dugdosásától.



Inspire T7700 - Nyolc hangszóró elég lesz? Egyre több olyan mozi jelenik meg DVD-n, amelyik a szokásos 5.1-nél több csatornát tartalmazó hangsávot tartalmaz. A különféle hangzatos nevek dzsungelében (DD EX, DTS ES) a laikus vásárló könnyen eltéved, de azt talán még ő is tudja, hogy a 6.1 vagy a 7.1 csatorna megszólaltatásához szükséges hangszórók számát a pont előtti és utáni számok összeadásával lehet meghatározni. Szerény véleményem persze az, hogy egy tisztességesen kikevert 5.1-es anyag szól úgy, mintha kettővel több sávot tartalmazna. Természetesen volt alkalmam ennél több csatornába kódolt anyagokat is meghallgatni, és bátran állíthatom, hogy nem igazán véltem felfedezni azt az orbitálisan nagy különbséget. Valószínűleg igen kevés földi halandó tudná éles tesztben megállapítani, hogy 6, 7 vagy éppen 8 csatornás hangot hallgat. A kiadókat persze nem érdekli az okfejtésem, hiszen a vásárlókat a hangzatos nevekkel lehet megnyerni. Nosza, akkor „lássunk" valami tényleg körpanorámás hangot, és egy rendszert, amelyik ezt képes is megszólaltatni. A Creative Inspire sorozatának új csúcsmodellje kétféle kiszerelésben kapható. A T7700-as jelű szett sima 7.1-es hangszórórendszer, míg a TD7700-as ugyanez, csak digitális dekóderrel toldották meg. A tesztre sajnos csak az első változatot kaptuk meg. Azért sajnos, mert pont nem volt olyan hangkeltő eszközünk, amelyik képes lett volna ennyi hangszórót függetlenül meghajtani. A legújabb Audigy 2 ZS is pont ki tudja szolgálni a T7700-ast, ráadásul még dekóder sem kell hozzá, de sajnos ilyen sem volt kéznél (bocsika). Ellenben remek alkalom nyílt a hangszóró különleges képességének tesztelésére, ami nem más, mint az 5.1 vagy 6.1 csatornás jel 7.1-essé varázsolása. Ezt a funkciót a mélynyomón elhelyezett kapcsolóval lehet aktiválni (normal, 6.1-7.1, 5.1-7.1). Az emuláció egyébként egészen jónak mondható, persze filmje válogatja, hogy mennyire segíti (vagy dönti romba) a hangképet. A két plusz csatornát a hátsó sugárzók jeleinek trükkös keverésével hozták létre. Gyakorlatilag szinte semmit sem fogunk észre venni, ha 5.1-ből „csinálunk" 7.1-et, legfeljebb a hátsó tér nő meg egy picit (szintén filmje válogatja). Egyébként több kollégámmal beszélgettem erről az X.1-es dologról, és a legtöbbjüknek az volt a véleménye, hogy ez a sokcsatornás téma már kissé túlzás. A hátsó center még OK, de el fog jönni az idő, amikor a fejünk fölött is hangszórók lesznek, és a mélynyomóra rá kell ülnünk a jobb hatás elérésének érdekében. Na mindegy. Maradjunk a 7700-as boncolgatásánál. A mélysugárzót megvizslatva jön a dezsavü: az I-Trigue mélydoboza történetesen pont ugyan így néz ki, mindösszesen a csatlakozók száma változott rajta. A rendszer összekábelezése nem kétperces feladat, hiszen hét szatellit hangszórót és a kábeleiket kell emberi körülményeket hagyva elhelyeznünk. A 7700-ast üzembe helyezve már első hallgatásra is érezhető, hogy egészen meggyőző hangerőt képvisel. A mélysugárzója talán kissé gyenge egy „akciódúsabb" feladat tökéletes ellátására: bizonyos hangerő felett már csak erőlködve pufog, miközben a szatellitek még javában bírnák a strapát. Az emberileg hallgatható szintet viszont egészen szépen és meggyőzően tudja. A kábelen fityegő távirányító szintén I-Trigue örökség, még az M-Port is rajta van. Sajnos hiányként kell megemlíteni, hogy a hangszórók hangerejét nem lehet külön-külön szabályozni. A 7700-as összhatása egészen jónak mondható, és bár vannak gyenge pontjai, egy kisebb méretű szobát tulajdonló felhasználó számára tökéletes választásnak bizonyulhat.



Jukebox Zen NX. A Jukebox Zenről már írtunk néhány hónappal ezelőtt - az NX legnagyobb újítása a további 10 GB tárolókapacitás hozzáadása, összességében tehát már 30 GB áll rendelkezésünkre, így akár egy hétre előre bespájzolhatunk a jobbnál jobb nótákból. A Zen NX kezelőfelülete jól megtervezett, a menüpontok között gyorsan és kényelmesen navigálhatunk az oldalt megtalálható görgő segítségével. Szinte kötelező módon a csatlakozófelület USB2.0, így nem fogunk a gép előtt megőszülni, amíg a számok áttöltődnek a Zenre. A gép nagy előnye, hogy a beépített merevlemezt nem csak MP3 és WMA fájlok, hanem mindenféle egyéb adat tárolására is használhatjuk, ezért kiválóan tud helyettesíteni pl. egy mobil keretbe épített winchestert vagy USB-s memóriakártyákat. A Creative MediaSource mindent tud, amit az ilyen masinához dukáló szoftvereknek tudni illik a katalogizálástól kezdve a grabbelésen át a konvertálásig. A cserélhető lítiumionos akkumulátorról akár 14 órán keresztül is működőképes, a beépített Sleep Timer segítségével pedig „Gazdálkodj okosan!" alapon minden cseppnyi energia kihasználható.

A Zen hangminősége nem hagy kívánnivalót maga után, azonban a hozzá adott füles lehetne „zeneibb" (nem értem, hogy ilyen kategóriájú MP3-lejátszóhoz miért nem lehet minőségben hozzá illő fülhallgatót mellékelni - lásd Freecom Beatmanek és a hozzájuk járó Sennheiser MX-ek). A hang tiszta, dinamikus és nagyobb hangerőn sem torzít. A számok közti keresés nagyobb mennyiség esetén azért veszít fürgeségéből, de szerencsére a lassulás nem komoly mértékű. A csomagban található bőrtok kialakítása jó, a kezelőgombok hozzáférhetősége nem csorbul, eközben a karcolásoktól és egyéb sérülésektől való védelem is biztosított.



SakmaN és Hunor

RADEON 9600XT/9800XT ÉS GEFORCE FX 5700/5700 ULTRA

MSI GeForce FX 5700 Ultra

+ **Előnyök**: rengeteg mellékelt CD hasznos programokkal
- **Hátrányok**: gyakorlatilag nincs

Ramiris Rubin Rt.
www.ramiris.hu
Ár: ~60.000 Ft nettó
9/10

MSI GeForce FX 5700

+ **Előnyök**: nagy halk hűtés
- **Hátrányok**: még mindig nem elég gyors

Ramiris Rubin Rt.
www.ramiris.hu
Ár: ~48.000 Ft nettó
7/10

Asus Radeon 9800 XT

+ **Előnyök**: hihetetlen mennyiségű kiegészítő
- **Hátrányok**: hangos, nem hatékony hűtés

Ramiris Rubin Rt.
www.ramiris.hu
Ár: ~130.000 Ft nettó
8/10

Triplex Radeon 9800 XT

+ **Előnyök**: nagyon jó hűtés
- **Hátrányok**: semmi egyedi nincs benne, hiányzó extrák

AcoTec
www.acotec.hu
Ár: nem ismert
9/10

Asus Radeon 9600 XT

+ **Előnyök**: videobemenet
- **Hátrányok**: túl magas ár

Ramiris Rubin Rt.
www.ramiris.hu
Ár: ~55.000 Ft nettó
6/10

Júliusi nagy videokártya-tesztünket azzal zártuk, hogy idén már nem várható komolyabb változás a grafikus kártyák piacán, csak a középkategóriás GeForce FX 5600 sorozat cserélődik le életképesebb utódra. Elérkezett az idő, hogy kiderüljön, pontosan mi is lett belőle.

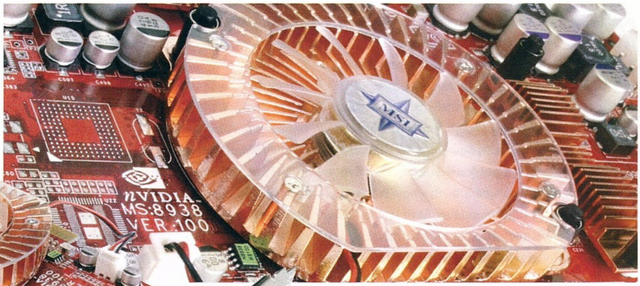
Az elmúlt fél évben lényegesen több esemény zajlott a videokártyák terén, mint azt bárki várhatta, igaz, ezt a legtöbb esetben még maguk a gyártók sem tudták előre. Bár tesztünk elsősorban az új Radeon 9600 XT és 9800 XT, valamint a GeForce FX 5700 és 5700 Ultra kártyákról szól, rengeteg levelet kaptunk azzal kapcsolatban, hogy nem tudtok eligazodni a piacon lévő rengetegféle grafikus kártya között, ezért előbb ezen próbálunk segíteni. Az ATI kártyáiról manapság már általában egyszerű eldönteni, hogy melyik kártya gyorsabb a másiknál, ugyanis a legtöbb kavarodást okozó 9000, 9100 és 9500 sorozatú modellek végleg eltűntek a polcokról, így a sorrend a következő: az ATI legolcsóbb grafikus kártyája jelenleg a Radeon 9200 SE, mely csak 64 bites memória-sávszélességgel rendelkezik, így azonos órajelen csak feleannyi adatot tud a grafikus mag és az adatokat tároló memória között továbbítani, mint 128 bites társai. A Radeon 9200 SE grafikus magja, az RV280 GPU 200 MHz-en fut, a memória órajele pedig 333 MHz. A külön betűjelzés nélküli Radeon 9200 250/400 MHz-en üzemel, de mivel a memória sávszélessége már 128 bites, lényegesen gyorsabb, mint az SE változat. A Radeon 9200 Pro már csak órajelében tér el a Radeon 9200-tól: 300/600 MHz-en dolgozik. Hivatalosan tehát a Radeon 9200-as sorozatnak csak ez a három tagja van, de ettől még sajnos egyes gyártóknál LE, TE vagy Low Profile jelzésű megoldásokkal is találkozhatunk, ezek általában megegyeznek a Radeon 9200 SE-vel, csak a kártyagyártók hamarabb álltak elő az olcsó, 64 bites megoldással, mint hogy azt az ATI hivatalosan is támogatta volna. Csak hogy ne legyen egyszerű az életünk: a Gigabyte Radeon 9200 DH jelzésű megoldása 128 bites memóriavezérlővel ellátott hagyományos Radeon 9200. Általánosságban azt mondhatjuk, hogy a furcsa jelzéssel ellátott, valamint a hivatalos Radeon 9200 SE kártyákat is érdemes kerülni, mert mindösszе 1-2 ezer forinttal olcsóbbak a 9200-asoknál, viszont lényegesen lassabbak. További jó tanács, hogy a Radeon 9200 sorozatú kártyákhoz 64 MB memória bőven elegendő, semmit sem ér a 128 vagy akár 256 MB-tal szerelt változat, mert bizony a Club3D például készít 256 MB-os Radeon 9200-at is, ez egyedül arra szolgál, hogy a tudatlan vásárlóra rá lehessen sózni jó áron.

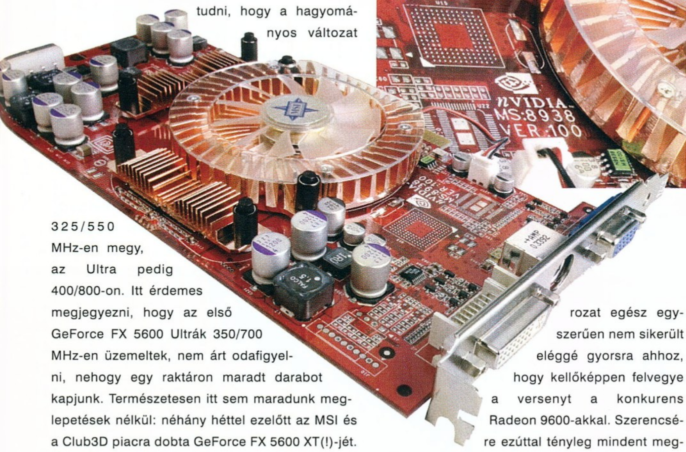
A Radeon 9600 sorozat négy taggal büszkélkedhet: Radeon 9600 SE, 9600, 9600 Pro és 9600 XT. Előbbi 64, utóbbi három 128 bites memória-sávszélességet tudhat magáénak. Órajelük: 9600SE: 325/400, 9600: 400/400, 9600 Pro: 400/600, 9600 XT: 500/600. A Radeon 9600 SE közel sem olyan rossz választás, mint a 9200SE, teljesítménye ugyan lényegesen alacsonyabb, mint a többi 9600-as modellé, de a sokkal egyszerűbb nyomtatott áramkör miatt lényegesen olcsóbb is.

Végül marad a négytagú Radeon 9800 sorozat: Radeon 9800 SE, 9800, 9800 Pro és 9800 XT. A Radeon 9800 SE esete lényegesen bonyolultabb, mint bármely másik piacon lévő grafikus kártyáé. Hivatalosan nem is létezik ilyen kártya, ennek ellenére jó néhány gyártó készít ilyet. Közös tulajdonságuk, hogy mindegyikük négy aktív feldolgozó futószalaggal rendelkezik, szemben a 9800 család másik három tagjával. Két osztályba kell őket sorolni: vannak, amelyek 128 és vannak, amelyek 256 bites memória-sávszélességgel rendelkeznek, valószínűleg mindkét változat átalakítható szoftveresen a Radeon 9500-asokhoz hasonlóan, sajnos a karácsonyi szezon miatt most nem tudtunk ilyen kártyákat szerezni, de ígérjük, a következő számban mindenképpen bepótoljuk. A Radeon 9800, a 9800 Pro és a 9800 XT egyaránt 256 bites memória-sávszélességgel és 8 feldolgozó futószalaggal rendelkezik, eltérés csak az órajelben van, ezek rendre: 325/580, 380/680, 412/730. Annyit még érdemes hozzátenni, hogy a 256 MB-os GDDR-II-es Radeon 9800 Prók memóriája 700 MHz-en üzemel, de ettől még nem gyorsabbak (sőt!), mint a hagyományos modellek.

Gyorsan nézzük át az NVIDIA-vonalat is: A GeForce FX 5200-asok esetében sajnos nagyon sokszor mindenféle jelölés, jelzés nélkül adnak ki használhatatlan 64 bites megoldásokat, az Asus ugyan jelzi „Magic" kulcsszóval, de ez a többiekről általában nem mondható el. Jó tanács: a legolcsóbbat ne nagyon vegyük meg. Ezek a 64 bites változatok 250/286(!) MHz-en üzemelnek, szemben a rendes, 128 bites GeForce FX 5200 250/400, és a GeForce FX 5200 Ultra 325/650 MHz-ével.

A GeForce FX 5600 családot éppen most váltja fel tesztünk egyik legfőbb tárgya, a GeForce FX 5700 sorozat, ezekről kicsit később ejtünk szót. A jelenleg piacon lévő GeForce FX 5600-asokról azt kell tudni, hogy a hagyományos változat 325/550 MHz-en megy, az Ultra pedig 400/800-on. Itt érdemes megjegyezni, hogy az első GeForce FX 5600 Ultrák 350/700 MHz-en üzemeltek, nem árt odafigyelni, nehogy egy raktáron maradt darabot kapjunk. Természetesen itt sem maradunk meglepetések nélkül: néhány héttel ezelőtt az MSI és a Club3D piacra dobta GeForce FX 5600 XT(!)-jét. És hogy véletlenül se tudjuk, hol áll a fejünk, az XT jelzés itt az alacsony teljesítményt jelöli, nevezetesen a 230/400 MHz-es órajelet.

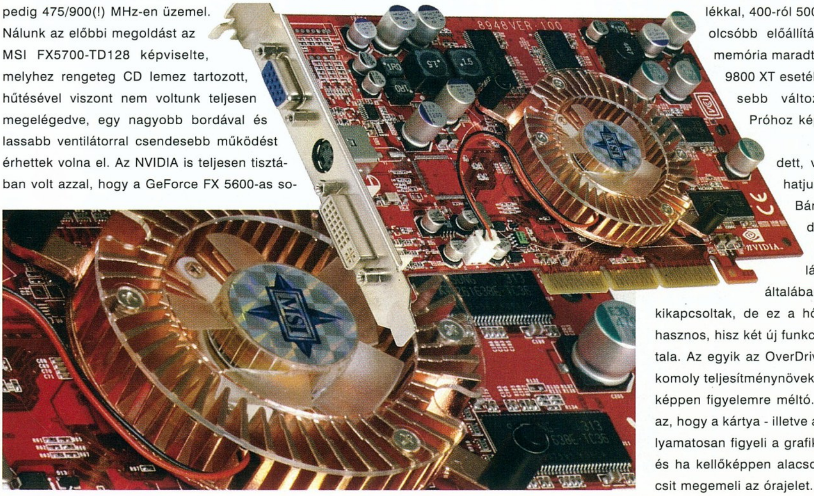




A GeForce FX 5900-as család esetében egyelőre nem tudunk buktatóról, az 5900 400/850-en, az 5900 Ultra 450/850-en megy. Reméljük, ezzel nagyjából sikerült tisztáznunk mindenkiben a képet, úgyhogy térjünk rá a tesztre.

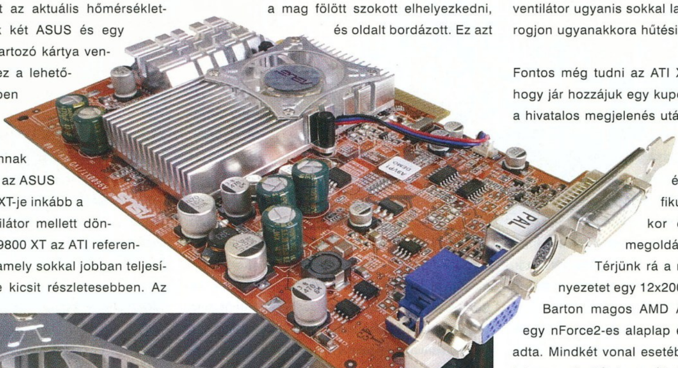
Valahol úgy egy oldallal ezelőtt ott hagytuk abba, hogy a GeForce FX 5700-as sorozat elkészült. Ez jelenleg két tagból áll: GeForce FX 5700 és 5700 Ultra. Mindkettő ugyanarra az NV36 kódnéven ismert lapkára épül, csak egyikük 425/400, másikuk pedig 475/900(!) MHz-en üzemel. Nálunk az előbbi megoldást az MSI FX5700-TD128 képviselte, melyhez rengeteg CD lemez tartozott, hűtésével viszont nem voltunk teljesen megelégedve, egy nagyobb bordával és lassabb ventilátorral csendesebb működést érhettek volna el. Az NVIDIA is teljesen tisztában volt azzal, hogy a GeForce FX 5600-as sorozat egész egyszerűen nem sikerült eléggé gyorsra ahhoz, hogy kellőképpen felvegye a versenyt a konkurens Radeon 9600-akkal. Szerencsére ezúttal tényleg mindent megtettek a siker érdekében, és az architektúra optimalizálásával igen jelentős eredményt értek el. Az NV36 órajelenként kettővel több lebegőpontos utasítást képes feldolgozni, mint az NV31, ez már önmagában nagyon komoly eredmény, és ehhez még hozzájön az is, hogy az NV31 az igen gyengén sikerült NV30 (GeForce FX 5800) módosított változata, míg az NV36 az NV35-re (GeForce FX 5900) épül.

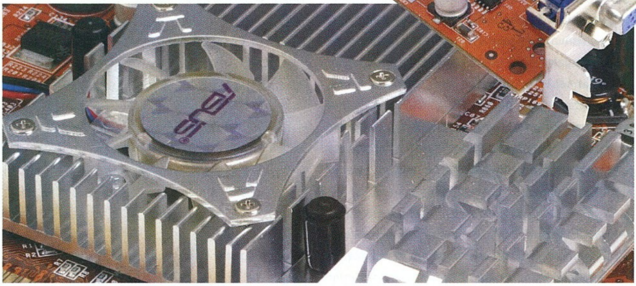
Az NVIDIA GeForce FX 5950-ese már sokkal kevesebb újítást hoz elődjével szemben, itt mindössze némi gyártástechnológiai optimalizációról van szó, így 25 MHz-cel magasabb magórajelet értek el, és mivel időközben a grafikus memóriák ára csökkent, 850 helyett 950 MHz-es modellt választottak. Manapság a szűk memória-keresztmetszet már közel sem annyira fogja vissza a kártyákat, mint néhány évvel ezelőtt, ez elsősorban az egyre hatékonyabb „spóroló" algoritmusoknak köszönhető. Ez viszont azzal is jár, hogy a több mint tíz százalékos órajel-növekedés az összteljesítményt csak néhány százalékkal emeli meg. A grafikus mag órajele tehát a GeForce FX 5900-hoz képest körülbelül öt százalékkal, 450-ről 475 MHz-re emelkedett, a memória pedig 11 százalékkal lett gyorsabb.



Radeon 9600 XT és 9800 XT. Az ATI mérnökei nem dolgoztak olyan lázasan az elmúlt fél évben, mint az NVIDIA munkatársai, valószínűleg azért, mert nem volt rá okuk. A Radeon 9600 Pro messze túlteljesítette GeForce FX 5600 Ultrát, így nem volt szükség komoly fejlesztésre, architekturális változtatásokra. Így a Radeon 9600 XT RV360 magja csak két dologban tér el a Radeon 9600 sorozat korábbi tagjainak alapot adó RV350-től: optimalizálták a gyártást, hogy minél olcsóbban, minél magasabb órajelű példányokat tudjanak kiadni, valamint végre ők is beépítettek egy hődiódát a magba. Az optimalizáció valószínűleg igen jól sikerült, a mag órajele ugyanis 25 százalékkal, 400-ról 500 MHz-re emelkedett, az olcsóbb előállítás kedvéért azonban a memória maradt 600 MHz-en. A Radeon 9800 XT esetében sem történt különösebb változás a Radeon 9800 Próhoz képest: a 380/680-as órajel 412/730-ra emelkedett, valamint itt is megtalálhatjuk már a hőmérő diódát. Bár a grafikus kártyák eddig sem voltak híresek arról, hogy leálló ventilátor esetén megsülnek, általában minden gond nélkül kikapcsoltak, de ez a hődióda mégis rendkívül hasznos, hisz két új funkció is elérhetővé válik általa. Az egyik az OverDrive, ami ugyan nem hoz komoly teljesítménynövekedést, de azért mindenképpen figyelemre méltó. A technológia lényege az, hogy a kártya - illetve a meghajtóprogram - folyamatosan figyeli a grafikus mag hőmérsékletét, és ha kellőképpen alacsonynak találja, akkor kicsit megemeli az órajelet. Ahogy azt már az alap-

lapok esetében is megszokhattuk, a gyári túlhajtások soha nem túl merészek, a Radeon 9600 XT esetén például maximum 527 MHz-et állít be. Sajnos az állítás nem teljesen dinamikus, csak három értéket vehet fel: 500, 513 vagy 527 MHz-et. Ez újabb öt százalékos teljesítménynövekedést jelent az átlagfelhasználónak „ingyen", kockázat nélkül. A hődióda még egy nagyon hasznos lehetőséget hozott magával: ha a kártyagyártó is úgy akarja, a kártyát hűtő ventilátor fordulatszáma is dinamikusan változhat az aktuális hőmérséklethez igazodva. Nálunk két ASUS és egy Triplex XT sorozatba tartozó kártya vendégeskedett, és bár ez a lehetőség mindhárom esetében működött, ezt a legjobban a Triplex kártya használta ki. Ez annak köszönhető, hogy míg az ASUS Radeon 9600 és 9800 XT-je inkább a kisméretű, gyors ventilátor mellett döntött, a Triplex Radeon 9800 XT az ATI referenciahűtését használta, amely sokkal jobban teljesített. Térjünk is ki erre kicsit részletesebben. Az ASUS próbálkozása mindenképpen értékelendő, hiszen végre egyedi kezdeményezésről van szó, ami igencsak örömteli az egyforma ATI kártyákat ismerve. Csak az a gond, hogy hiába néz ki jól az ASUS Radeon 9800 XT hűtése, ennél rosszabbul nehéz lett volna kivitelezni. Igazából nem is az ASUS rontotta el, hanem az ATI alkotott nagyot: rájöttek arra, hogy nem igazán ésszerű az a hűtés, amely az elmúlt néhány évben kiadott szinte összes kártyán található: a ventilátor közvetlenül a mag fölött szokott elhelyezkedni, és oldalt bordázott. Ez azt eredményezi, hogy pont ott nincs semmilyen hűtés, ahol maga a VPU van, hiszen a hőnek először el kell terjednie oldalra, a bordákra, és csak utána hűl le. Az ATI referenciahűtője ezzel szemben egész más elven működik: a VPU fölött nagy vörösréz bordák találhatók, a - szokásosnál legalább háromszor nagyobb - ventilátor pedig oldalról fújja a bordára a levegőt, pont úgy, ahogy kell. Épp ennek köszönhető az is, hogy a Triplex kártyája sokkal halkabb, az óriási oldalról fújó ventilátor ugyanis sokkal lassabban kell, hogy forogjon ugyanakkora hűtési teljesítmény mellett.





Fontos még tudni az ATI XT sorozatú kártyáiról, hogy jár hozzájuk egy kupon, mellyel közvetlenül a hivatalos megjelenés után egy eredeti Half-Life 2 tulajdonosai lehetünk, tehát ennek árát érdemes levonni a grafikus kártya árából, amikor összehasonlítjuk más megoldásokkal.

Térjünk rá a mérésekre. A tesztkörnyezetet egy 12x200=2400 MHz-en hajtott Barton magos AMD Athlon XP processzor, egy nForce2-es alaplap és 2x512 MB memória adta. Mindkét vonal esetében a legfrissebb hivatalos meghajtót használtuk, ez az ATI esetén a 3.9-es Catalyst, az NVIDIA-nál pedig az 52.16-os ForceWare. Minden tesztprogram az elérhető legfrissebb javítással üzemelt, itt fontos kiemelni a korábban már említett FutureMark-NVIDIA háború legújabb eseményét, a 340-es 3DMark03 javítás megjelenését, amely az NVIDIA legújabb, nem kívánt optimalizációit próbálja meg kiküszöbölni. Természetesen a mérések rengeteg adattal járnak, ezeket nem elemezzük ki egyenként, a szokásos táblázatainkat mindenki maga végigboga-

Unreal Tournament 2003 1024x768x32 látványjavítók nélkül

	9600 Pro	9600 XT	5700	5700 Ultra	9800	9800 Pro	9800 XT	5900 Ultra	5950 Ultra
DM-Antalus	102	112	104	134	164	180	189	190	200
DOM-Suntemple	126	136	107	134	179	198	208	204	214
DM-Phobos2	120	130	112	137	162	174	183	189	196
DM-Inferno	85	92	77	99.1	137	160	167	182	187
CTF-Face3	151	157	135	161	175	181	189	180	190
CTF-Citadel	123	131	114	136	136	137	144	142	149
DM-Asbestos	156	170	143	179	215	229	239	230	243

Unreal Tournament 2003 1024x768x32 4x-es élsimítás, 8x-os anizotróp szűrés

	9600 Pro	9600 XT	5700	5700 Ultra	9800	9800 Pro	9800 XT	5900 Ultra	5950 Ultra
DM-Antalus	49.6	55.6	51.1	65.3	93.1	110	117	107	115
DOM-Suntemple	63.8	70.3	54.3	67.9	102	119	128	107	116
DM-Phobos2	67.4	74.9	59.4	72.7	106	122	130	115	122
DM-Inferno	52.5	58.6	39.8	49.5	89.1	105	112	80	82
CTF-Face3	73.9	85.5	67.3	97.4	113	128	136	148	154
CTF-Citadel	59.1	66.4	64.1	81.1	91.9	107	113	128	133
DM-Asbestos	73.2	81.4	66.1	80	118	138	149	128	130

rászhatja, mi csak összefoglaljuk a tapasztalatainkat. A legnagyobb dicséret ezúttal az NVIDIA GeForce FX 5700-as sorozatot illeti, ugyanis senki sem várt ekkora teljesítménynövekedést az NVIDIA őszi vérfrissítésétől. Bár a GeForce FX 5700 még mindig nem érte utol a Radeon 9600 Prót, lényegesen közelebb áll hozzá, mint elődje. A GeForce FX 5700 Ultra régóta az első olyan NVIDIA lapka, amely azt hozza, amit a specifikációk alapján elvárhatunk tőle. Nemcsak a GeForce FX 5700-at hagyja le fölényesen, de több tesztben még a Radeon 9600 XT-t is állva hagyja. Azért a képpontárnyalót erősen kihasználó ChameleonMark, 3DMark03 és AquaMark tesztben lemarad, de a hagyományos programoknál nagyon jól teljesít.

A GeForce FX 5950 Ultra és a Radeon 9800 XT a képpontárnyalót nem használó programokban fej-fej mellett teljesít, alig van köztük különbség. Az Unreal Tournament 2003 vegyes képe továbbra is megmaradt: van, ahol e téren is majdnem azonos eredményeket érnek el, de néha igen jelentős különbségek is kijönnek hol az egyik, hogy a másik javára. Itt tehát a küzdelem kiegyenlített, de a helyzet azért mégsem ilyen egyszerű. Már hónapok óta tart a botrány az NVIDIA grafikus kártyái körül, a gyártó és az egyes programok készítői folyamatosan egymást vádolják csalással. A gond ugyanis az, hogy lassan kezdenek megérkezni az első DirectX 9-es játékok, valamint egyre több szintetikus DirectX 9-es tesztprogram készül. A korábbi, GeForce FX 5900-ról szóló tesztünkben mi is megemlítettük, valami nincs rendben a pixel shadert használó alkalmazások futtatásakor az NVIDIA kártyáival. Azóta már számos félmagyarázat született, ezek közül a leghihetőbb az, hogy míg az ATI szabványos DirectX 9-es kártya, amely 24 bites pontosságú lebegőpontos számításokra képes, az NVIDIA megoldásai kétféle üzemmódban képesek működni: vagy 16, vagy 32 biten. A 16 bit nagyon gyenge képminőséget, a 32 bit nagyon rossz teljesítményt hoz. A baj az, hogy a DirectX 9 24 bitet ír elő, így minden programot 24 bitre írnak. Ez a téma nem tárgya konkrétan cikkünknek, ezért csak annyit jegyzünk meg, hogy az NVIDIA kártyái úgy tűnik, nagyon nem szeretik a DirectX 9-es játékokat, például a Tomb Raider: the Angel of Darknessben akár 50 százalékos eltérés is lehet. Létezik még egy kevesek által ismert tesztprogram, a ShaderMark 2.0, mely kifejezetten a képpontárnyalók sebességét próbálja mérni. Direkt nem raktuk be az eredményeket táblázatunkba, ugyanis a 22 tesztből az NVIDIA kártyákon csak 15 futott le, és ennél a 15-nél is annyira, de annyira lassúak voltak, hogy azt a legtöbben el sem hinnék. Talán kicsit hihetőbb a táblázatokban is szereplő ChameleonMark eredménye, hiszen a teszt alapját adó Chameleon technológiai bemutatót maga az NVIDIA készítette a GeForce3 kártyák képességeinek bemutatására. Az eredmény itt is ledöbbentő: a Radeon 9800 XT 33 százalékkal gyorsabb a GeForce FX 5950 Ultránál, igaz, a látványjavítók bekapcsolásával ez jelentősen mérséklődik. A Radeon 9600 Pro majdnem kétszer gyorsabb ebben a tesztben a GeForce FX 5700-nál. Korábbi GeForce FX 5900 Turbo tesztünkben szó volt ezzel kapcsolatban a Half-Life 2-ről is, amely például ízig-vérig DirectX 9-es játék lesz, és az előzetes eredmények még ennél is nagyobb különbséget mutatnak. Mindezekkel csak arra próbálunk rávilágítani, hogy az NVIDIA kártyáival valami komoly baj van, ami hosszú távon nagy csalódást okozhat a cég vásárlóinak, hiszen ha minden így megy tovább, akkor fél év múlva a GeForce FX 5950 alkalmatlan lesz a legújabb programok akadásmentes futtatására, míg a Radeon 9800 XT vígan elboldogul velük.

A Radeon 9800 XT és a GeForce FX 5950 Ultra kártyákat tehát nem érdemes túlságosan komolyan venni, mindössze néhány százalékos javulást hoznak, legnagyobb hasznuk az, hogy nekik köszönhetően a korábbi modellek ára idővel szépen leesik majd. A GeForce FX 5700 beleillik a szokásos hat havi termékciklus vérfrissítései közé, míg a GeForce FX 5700 Ultra kifejezetten nagyon jól sikerült, és ha az eladási ára nem lesz az egekben, mindenképpen jó vétel lehet. Sajnos, azonban lehet, hogy az NVIDIA-pártiak jobban teszik, ha megvárják az NVIDIA kontra pixel shader háború végét, nehogy utólag derüljön ki, hogy rosszul választottak.

yvorl

FREECOM USB CARD

Szédítő, hogy pár éve milyen összegbe került egy-egy nagyobb kapacitású, gyors adatátvitelű, hordozható háttértár. Emlékezzünk csak, hogy milyen pénzeket kellett leszurkolni egy külső, SCSI csatolású ZIP meghajtóért - és akkor nem beszéltünk még a drága SCSI adapterekről, a borsos árú - és sajna gyakran pusztuló - lemezekről. Mindezt 100 MB kapacitásért. Az újraírható CD sem a legjobb ilyen célra - sokkal kevésbé megbízhatóbb, mint egyszer írható változatai, a kényelmes - fájlrendszer szintjén írható-olvasható - használatához meg külön rendszerprogram (InCD, DirectCD stb.) szükséges, de sajnos kompatibilitási gondok így is akadnak vele. Az USB csatolással ellátott, flash memóriás kismeghajtók (a flash drive, thumbdrive elnevezés gyakori) biztosítják a legjobb a megoldást a párszáz megabájtos anyagok gyors, megbízható átvitelére. Szerencsére az első generációs USB csatolás hamar kipusztult az ilyen termékeknél, és mára minden jobb példány az USB 2.0 csatolást használja, amely olyan fürge adatátvitelt tesz lehetővé, hogy a szűk keresztmetszet immáron nem a csatolófelület, hanem a kis meghajtókban használt memóriamodul olvasási és írási sebessége (jellemzően sokkal gyorsabb olvasni, mint írni). Rengetegféle USB kismeghajtó van forgalomban: vannak színesek, kecsesek, bumfordi, világító, vagy éppen átlátszó műanyagba burkolt példányok. Mindegyik egyformán jól használható, kivéve azok, amelyek olyan lehetetlen formájúak, hogy a szomszédos USB lyukba csatlakozó eszköz mellé már nem férnek be - ilyenkor szoktam agyvérzést kapni. Tesztünk alanya, a Freecom USB Card sem a legszerencsésebb ilyen szempontból, de a praktikum terén viszont más szempontból remekel, így nem bántom. Valójában teljesen hétköznapi, USB csatolással szerelt flash memóriás kismeghajtó. Jelen esetben a tartalom mellé járó forma az, ami leginkább megfoghatja a kedves vásárlót. A Freecom USB Card ugyanis nem a szokványos - kulcstartó, öngyújtó, külső pacemaker alakú - kismeghajtókra hasonlít, hanem egyszerűen egy névjegykártyára. Az USB csatlakozást biztosító kábelvég belesimul a kártya testébe - ezért az eszköz értelemszerűen nem olyan vékony, mint egy papír névjegykártya -, onnan pattintható ki, hogy a pár centiméteres, rugalmas kábeldarab végén fityegő dugaszt a gépünkbe tudjuk szuszakolni. Itt jön a képbe a korábban említett apró negatívum - ha nincs USB hosszabbító kábelünk, és a gépünk feneke nincs elérhető közelségben, akkor bizony nőgyógyászati szakvizsgával felérő ügyességi játékot kell levágnunk, ha netán más USB eszközök és egyéb kábelek is vannak a kiszemelt USB aljzat közvetlen szomszédságában. Viszont a Freecom USB Card rettenetesen elegáns - tudom, ez semmit sem jelent technológiai szempontból, de bizony előfordulhat olyan helyzet, amikor egy öltönyzsebből előrántott rózsaszín maci formájú kismeghajtó bizony ciki lehet. A Freecom USB Card ellenben gyárilag olyan tokban érkezik, amely hagyományos névjegykártyák tárolására is alkalmas. A tárcaszerű tok elegáns, fekete anyaga, diszkrét kinézete és az eszköz szolid eleganciája bármilyen üzleti alkalomhoz megfelel. A tesztelt példány 128 MB-os memóriája nem sok mindenre elegendő, de kapható fél GB-os változat is.

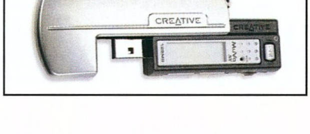
Ppéter



CREATIVE MUVO NX

Asterix és Obelix megunták a repedtfazék-hangú Hangjanix bárd elviselhetetlen kornyikálását, és új zenebohóc, izé, nótafa után néztek. A cél az volt, hogy kis fogyasztású, kisméretű, de szép hangú utánpótlást találjanak. Már épp feladták a reményt, hogy valaha is találnak ilyet, és mindenki bánatára már éppen szabadon akarták engedni a betömött szájú, kötelekkel gúzsba tekert bárdot, amikor a távoli Creativum tartományból érkezett Muvoenix mester megérkezett. Ilyen kis cikkben kár lenne több marhaságra a helyet pazarolni, szóval be is fejezem. A Creative cég Muvo NX MP3 lejátszó + USB flash drive öszvére nagyon tetszetős (készakarva nem írtam, hogy trendi - de most mégis leírtam, jaj), szóval trendi csomagolásban érkezett. A furcsa nevű kis bigyó nekem első pillantásra 22. századi öngyújtónak tűnt, de aztán kiderült, miért is olyan érdekes a felépítése. A Muvo NX valójában két fő részből áll. A legfontosabb rész - amely alig nagyobb, mint az átlagos USB flash drive-ok - tartalmazza magát az MP3 lejátszót, illetve annak kezelőfelületét, valamint a csatlakozókat. Így magában a kis kütyü leginkább könnyen hordozható háttértárként funkcionál, MP3 lejátszóként akkor használhatjuk, ha kissé nagyobb, egyfajta bölcsőként működő keretbe dugjuk. Ebből a keretből rögtön két darabot kapunk, kettő különböző színben. Ez a bölcső rejti magában az önálló működéshez elengedhetetlen elemet (vagy tölthető akkut, ha spórolósabbak vagyunk), egyben szorosan öleli a belső lejátszó egységet. Olyannyira, hogy a bölcsőn található kis felfüggesztéssel akár - kicsit ormótlan - kulcstartóként is hurcolhatjuk magunkkal Muvo NX mestert. Az alapmemória - a nálunk járt változat sovány 128 MB-ja kissé kevés - tovább már nem bővíthető, szóval mindenképp fontoljuk meg, mennyi MP3 állományt szeretnénk egyszerre magunknál tartani, és olyan változatot vásároljuk, amelyik kielégíti az igényeinket. A lejátszó rész egyébként tökéletes. A hangja nagyon szép. Nem olyan telt és vad, mint az általam korábban tesztelt Freecom lejátszóké/felvevőké, de cserébe a kezelhetősége nagyon jó. A kis kijelző és a csekély számú kezelőgomb ellenére nagyon könnyen és gyorsan működtethető, itt látszik, hogy a Creative mérnökei nagyobb tapasztalattal rendelkeznek. A mellékelt Creative Mediasource program is több szolgáltatást nyújt, mint az átlagos lejátszók mellé adott programok, de mivel a kis eszköz hétköznapi USB háttértárként is működik, a le- és feltöltéshez nem kell igénybe vennünk a Creative programját. Az USB flash drive gyakorlatilag PnP elven működik, újabb Windows operációs rendszerek alá nem kell semmilyen driver hozzá (ezt a kényelmet a konkurens termékek esetében hiányoltam korábban). Dögös, jó a hangja, könnyen használható. Sajna az ára nem túl alacsony, na de egyszer van Karácsony minden évben!

Ppéter



KLIPSCH PROMEDIA GMX A-2.1

+ **Előnyök:** tiszta hangzás, tekintélyes hangerő, pofás design

- **Hátrányok:** nem olcsó, agresszív magas hangok

Pixel Multimédia
www.pixel.hu
Ár: 45.900 Ft nettó

ÉRTÉKELÉS 09

A Klipsch multimédiás felhasználásra szánt ProMedia termékcsaládja nemrégiben két új taggal bővült. A cikk születésének pillanatában még csak a kisebbik, 2.1-es hangrendszer volt elérhető (summázás alant), de a forgalmazó cég ígérete szerint az 5.1-es nagytesó (GMX D-5.1) is befut karácsonyig.

A Klipsch mérnökei a GMX sorozat tervezésekor vélhetően valami egészen újat szerettek volna alkotni. Ez sikerült is: a végeredmény egy kimondottan extravagáns vonalvezetésű, merész formai elemeket felvonultató hangrendszer lett. E mérnöki bravúr persze csak a „látszó" részekre igaz, a mélyláda megtartotta hagyományos, szögletes formáját. A kétutas szatellit hangsugárzók megjelenésére leginkább a „sportos" jelzőt tudnám rá-akasztani: a hátra nyúló tojásdad formáról nekem elsőre egy sportkocsi visszapillantó tükre ugrott be. Ezt a „rejtett lóerőt" pedig hangerő formájában kapjuk meg.

A GMX A-2.1 szinte minden tekintetben hozza a Klipsch termékek legendásan jó színvonalát. A hangja nagyon tiszta és erőteljes, és már igen alacsony hangerőn is meglepően szép hangképet produkál. A kiteljesedése kb. az 1/3 teljesítmény tájékára tehető, ez az a pont, amikor még azt a telt hangzást kapjuk, amelyet a tervezőmérnökök elképzeltek. Feljebb tekerni viszont nem érdemes, annak ellenére sem, hogy érezhetően bőven van még tartalék a rendszerben. Sajnos bizonyos hangerő felett az összhatás zavaróan kiabálóvá válik: a magas és a mély hangok szétválnak, és a középmezőnyben egyfajta űr alakul ki. Nem árt viszont megjegyezni, hogy az a bizonyos 1/3-os hangerő minden további nélkül alkalmas egy közepes méretű szoba kitöltésére! Erre viszont az esetek túlnyomó részében egyáltalán nem lesz szükségünk!

A GMX A-2.1-et többen is meghallgattuk, és mindenkinek az volt róla a véleménye, hogy nagyon szépen szól, döbbenetesen nagy a tere, de a magasai egy kicsit agresszívek. Ez persze nem újdonság, és alapvetően minden Klipsch termékre igaz. A magasak erőteljessége megszokható, sőt! Inkább úgy fogalmaznék, hogy egy ilyen rendszer huzamosabb hallgatása után minden más rosszul fog szólni. Ha valakinek igazán minőségi PC-s hangrendszerre fáj a foga, és megelégszik a 2.1-es kialakítással, akkor ne is keresgéljen tovább.

SakmaN



PIXELSÓDER

A legfrissebb Gamer magazint olvasgattam a 6-os villamoson (miket írt már megint ez a drága jó Hungr?), amikor furcsa beszélgetésre lettem figyelmes. Fiatal lány állt a nagy tömegtől a csukott ajtónak préselődve (még szerencse, hogy önnön kedvese préselődött rá rögtön az első layeren, ezt követték a folyton méltatlankodó, bevásárlószatyros nénik és a munkából fáradtan hazafelé utazó jó munkásemberek), és közben barátjával, szerelmével csacsogott önfeledten. Azt kérdezi a lány: Te figyelj, hallottad, hogy az a fickó, aki a Supermant játszotta, most tért magához a kómából? Tudod, aki most tolókocsiban van? - kérdezte ártatlan szemekkel. A srác skinje egy kicsit elkerekedett. Láttam én, hogy gyanús neki a tényállás ilyetén interpretációja. Próbált kicsit ellentmondani, miszerint szegény Christopher Reeve lovas baleset áldozata volt évekkel ezelőtt, és attól kezdve ugye tolókocsiban van - és nem évekig feküdt kómában -, de a lány csak kötötte az ebet a karóhoz. Mert hogy ő olvasta az internetet (így mondta, jaj), és ott írták ezt. Meg azt is írták (az interneten), hogy a színész családja végigizgulta a mittudoménmennyi évet, amíg ő feküdt. Itt már azért erősen füleltem, mert érdekelt a dolog folytatása - bár ne tettem volna. A következő mondatában ugyanis elismerését fejezte ki, hogy család ugyan megvárta a kómás beteg felébredését, de maga a beteg érdemel igazi elismerést, hiszen micsoda türelemmel bírhatott, hogy nyugodtan kibírta azt a sok évet a kómában. Nem akartam leszállni, de ott rögtön leszállásra kényszerültem, úgy meghűlt bennem a vér. Hogy lehet ennyire felületesen olvasni? Hogy lehet annyira buta, szenzációhajhász cikkeket, híreket írni, hogy a - sajnos egyre felületesebb - olvasók így félreértsenek valamit? Félre ne értsetek, nem a kérdéses leányzó nyilvánvalóan kevéssé pallérozott szellemi felépítményét védelmezem, de azért el kell ismerni, hogy sokszor olyan mocsok módon tálalnak híreket, cikkeket, címlapokat, történeteket, hogy a Grimm testvérek elsárgulnának az irigységtől. Legnagyobb bánatomra ma már nem csak az egyszer használatos bulvárlapok űzik ezt az undorító sportot, de az internetes híroldalak is egyre gyakrabban csalogatnak hamiskás, a valóságot elferdítő címszavakkal, linkekkel (ezek tényleg linkek - Nomen est omen, ahogy SakmaN se mondaná). Iszonyatos szélmalomharc folyik az internetes társadalom elismeréséért. Az internetes sajtó, a netes újságírás kétségbeesetten próbálja meggyőzni a világot és a szakmát, hogy legalább ugyanolyan fontos, mint a papír alapú, offline zsurnalisztika. Ugyanakkor mi történik rögtön az első, vagy a második körben? Ugyanaz, amit az egészséges önkritikájú újságíró a legjobban gyűlöl: elkezdődik a piszkos játék az olvasó figyelmének terelgetése érdekében (hogy ez mennyi valóságtartalom feláldozásával jár, az meg ki érdekel, hah!). Lehet játszani, terelgetni a bizonytalan olvasót, vendéget, hogy mit rendeljen, mit vegyen, de átverni nem szabad! A marketing mindenek felett - értem én, hogy valamiképp meg kell fogni az olvasót, látogatót. Csakhogy amilyen könnyen bekerül egy-egy URL a Kedvencek közé, ugyanolyan gyorsan ki is kopik onnan, ha az igényes látogató nem kap semmi olyat, ami igazán ott tartaná, visszahívná. Az online és offline sajtó nem ellenségek. Ez csak unalmas közhely. Még csak nem is más műfaj. Olvasóink nagy része szeret a Gamer Online fórumain beszélgetni, az interneten tájékozódni, mégis élvezettel veszi kézbe a papírkiadványt is. Teljesen mindegy, hogy a monitoron, vagy papíron adunk információt az olvasóknak, ugyanolyan felelősséggel kell hozzáállni.

Milyen géppel nyomulsz? - ez a kérdés szinte minden egyes alkalommal elhangzik, amikor számítógép-tulajdonosok beszélgetnek. Lehet jó idő, rossz idő, ünnepnap vagy ádáz munka, a másik gépe mindig érdekes téma. Miért? Miért szeretjük összehasonlítani, összemérni a gépeinket? Mert ugye erről van szó: szeretjük, ha a miénk a nagyobb, hosszabb, erősebb, gyorsabb (igaz Flatline? :P). A régi 8-bites korszakban ez annyira nem volt téma. Na jó, ott is irigykedve néztük, ha valakinek beugrott egy jó kis 1571-es floppy meghajtó (nem tudod, mi az? Egyes, leülni! Tessék jelentkezni Brazilnál büntire!), de maga az alapgép, az nagyon ugyanolyan volt (leszámítva a Tarzan, meg Birodalom visszavág matricákat). Nem volt Radeon, GeForce, Audigy, meg ilyen jóságok. Igaz, már az is nagy kunszt volt akkoriban, ha valaki rokoni vagy szülői segítség nélkül be tudott ruházni egy ilyen piszok drága személyi számítógépbe. Most meg szinte kötelező beírni a fórumokba, milyen konfiguráció van a fenekünk alatt, hogy a többiek lássák: lépést tartunk a korral. A versengés teljesen alapvető emberi viselkedés, ami egy bizonyos szintig egészséges, sőt szükséges! De amikor átesünk a ló másik oldalára, és már csak azért írunk be minden egyes megveszekedett csavart a fórumban megjelenő konfigurációs listánkba, hogy minél több embernek megfájdítsuk a szívét, az már rég nem normális. Nem szabad lenézni senkit csak azért, mert nem bírja megvenni a legújabb, legdrágább VGA kártyát, legnagyobb monitort, leggyorsabb processzort. Azt gondolom, hogy a retro életérzés egyik alapja, hogy egy kicsit visszavágyunk abba a korszakba, amikor nem volt ciki egy kis kazettás magnóval gyűjtögetni a karácsonyi összejöveteleken. Ha magát, az idő kerekét nem is tudjuk visszafordítani, sok minden mást még megtehetünk. A számítógépekkel foglalkozó emberek birtokában számtalan olyan alkatrész felhalmozódik, amelyet már nem használnak, mert nem passzolnak az új konfigurációjukba, vagy túl lassú, és vettek helyette másikat, jobbat. Az Ünnepek tájékán gondoljunk azokra, akiknek egy használt VGA kártya, lecserélt játékvezérlő még használható és értékes lehet. Lepjük meg bátran a környezetünkben ismert géptulajdonosokat a számunkra már értéktelen alkatrészekkel. Aztán írjuk be bátran a fórumon az aláírásunkba, hogy miképp tettünk, hátha mások is észhez térnek... Boldog Karácsonyt!

PPéter



RETRO KUCKÓ

A múltkori Retro Kuckóhoz hasonlóan ismét két magyar számítógéppel ismerkedünk meg. A most bemutatásra kerülő gépek abban is hasonlítanak az előzőkre, hogy egyikük szintén tősgyökeres magyar termék, míg a másik egy külföldi licenc megvásárlásából származó konstrukció.



Primo. Ezt a kis számítógépet a Microkey Kftt (nem elírás, jelentése: Kutatási Fejlesztési Termelési Társulás, a SZTAKI, az Elektromodul és az Új Élet Mgtsz 1983-ban alapította meg) fejlesztette körülbelül egy éves munkával. 1984 tavaszán a magyar viszonyokhoz képest eléggé nagy hanggal jelentették be az „első magyar, az áruházak polcairól egyből kapható mikroszámítógépet", például az akkori Ötlet magazinban színes poszter is volt a gépről. Az ilyenfajta marketingakciók akkoriban még nem voltak divatban. A gép iránt bejelentett tulajdonságai és ára alapján valóban komoly érdeklődés mutatkozott - ám „természetesen" a megjelenést a cég nem tudta tartani, a Primo csak jó pár hónapos csúszással került valóban az üzletek polcaira. Érdekességképpen megemlítendő, hogy a számítógép és a tápegység külön-külön termékként volt kapható (eredetileg a gép Microter, a tápegység pedig az Energoter „hangzatos" név alatt futott, Primónak csak később keresztelték), bár a garanciát a forgalmazó csak az eredeti tápegységgel együtt vállalta.

Az első szériás Primo számítógépek minőségével igencsak komoly gondok voltak, 100 leszállított egységből 60 bizonyult hibásnak, szerencsére a hibákat hamar orvosolták, valamint a gyártó becsületére legyen mondva a hibás darabokat kezdetben szó nélkül kicserélték. Amikorra a gyártás már nagyobb szériában folyt, a hibaarány is csak 100-ból 1-2 lett, ami meglehetősen jónak volt nevezhető, valamint a gépek sem hullottak könnyedén össze a felhasználóknál.

A Primo összesen három szériát ért meg rövidnek mondható pályafutása alatt, melyeket nem túl fantáziadús módon A, B és C sorozatnak nevezték el, illetve készült még egy (talán néhány darabot megért) prototípus is az előző számban már emlegetett második magyar iskola-számítógép pályázatra. Nézzük át röviden és nagy vonalakban a Primo felépítését.

A gép, mint oly sok kortársa, a Z80-ra, illetve ennek NDK gyártmányú megfelelőjére, az U880 processzorra épül, sebessége 2,5 MHz. Ezzel kapcsolatban egy fontos megjegyzés: a gép tervezésekor fontos szempont volt, hogy amennyire lehet, szocialista termékekből elő lehessen állítani.

A memóriakiépítés attól függ, melyik modellről beszélünk, ugyanis három különféle változatban volt rendelhető: 16, 32 és 48 K RAM-mal, amit a típusnevek jelölnek is: A32, A48, illetve A64 (illetve B vagy C a későbbi szériákban), és ebből már látható is, hogy a ROM mérete 16K. A ROM-ban található a gép alapprogramja, a BASIC, melyről fontos megjegyezni, hogy magyar fejlesztésű. A gép programnyelvéről annak idején komoly elismeréssel beszéltek, kategóriájának egyik legjobbja volt.

Grafikus lehetőségek területén a gép nincs nagyon eleresztve. Egy üzemmódot ismer, színek nélkül, fekete-fehérben, 256x192 pixeles felbontással, amire alapból a rendszer 16 sorba 42 karakterrel ír (ékezetes betűkkel), és természetesen a grafika és a karakteres írás tetszőlegesen keverhető. A grafika előállításáért a processzor a felelős, hiszen nincs is a gépben ezen kívül más speciális áramkör. Ami érdekes, hogy a hardver képes két képterület között váltogatni (ezt ma double-bufferingnek hívjuk...), aminek révén lehetőség nyílik villódzásmentes animációkat készíteni. A grafikus felbontás megegyezik a ZX Spectrum számítógépével, ami ugyan nem jelenti azt, hogy azok programjai futtathatók lettek volna Primón, viszont az átírást ez nagyban megkönnyítette, készült is néhány adaptáció (pl. Jetpac, Manic Miner).

Hangkeltés területén a Primo még kevesebbet nyújt, mint a grafikában: egy darab 1 bites pityegővel van ellátva, ami talán megfelelőnek volt mondható akkoriban, de semmiképpen sem nevezhető túl jónak. Egyetlen pozitívuma talán a kézikönyvekben olvasható megnevezése, ott ugyanis mindenhol „duda"-ként emlegetik, és ezen legalább jót lehetett röhögni.

A billentyűzet területén mutatkozik a leglátványosabb eltérés a sorozatok között. Míg az A sorozat billentyűzete kapacitív elven működő, érintőfóliás deszkalaphoz hasonlítható, addig a B és C széria tisztességes billentyűzettel rendelkezik.

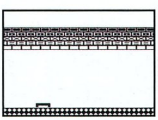
Perifériák tekintetében sem beszélhetünk nagy kényeztetésről. Tulajdonképpen be kell érni a TV-vel és a magnóval az A szériában, a B és a C már tartalmaz alaplapi bővítő csatlakozót, valamint kapott két érdekes lehetőséget, nevezetesen joystick interfészt és Commodore IEC busz interfészt, melyre a VC1541-es

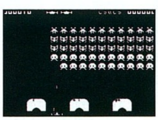


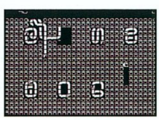
floppyt lehetett csatlakoztatni, melynek kezelő szoftverét a B szériába külön kellett betölteni magnóról, a C széria ROM-ja állítólag már tartalmazta.

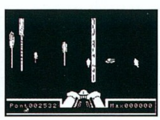
A Primót 1984-től 1986-ig gyártották, ez idő alatt körülbelül 7000 példány készült, ebből mintegy 1000 darab volt normál billentyűzetes. Mint már fentebb említettem, készült még egy színes grafikával felvértezett prototípus, melynek neve Pro Primo lett, és elvileg számos egyéb újításon kívül ZX Spectrum-kompatibilis üzemmódja is volt. A Pro Primo gyártásának beindítását az akkor már meglehetősen rossz anyagi helyzetben lévő gyártó (lévén a gép irdatlan tömegekben nem fogyott) a második iskola-számítógép pályázaton elért eredménytől, pontosabban a beérkezett megrendelések számától tette függővé, azonban mindösszesen 800 darab körüli megrendelést kaptak annak ellenére, hogy az általános iskolai kategóriában második, középiskolai kategóriában első

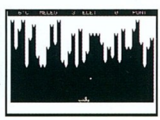


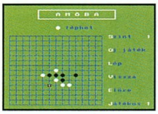
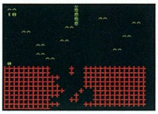
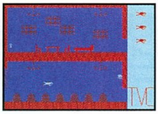


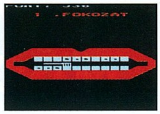
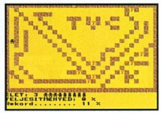








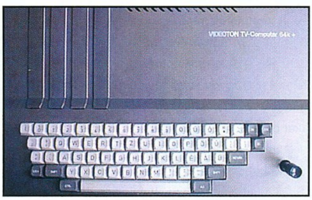




helyen javasolták a gépet. Sorsa ugyanaz lett, mint az előző számban ismertetett HT gépeké: az iskolák inkább megvették helyettük az akkor döbbenetesen olcsón az országba érkező Commodore 16 és Plus4 gépeket. És a magánszemélyek is. A Commodore-nak nem csak a neve hangzott jobban, tudásban és legfőképpen szoftverellátottságban sem lehetett vele felvenni a versenyt.

Videoton TV Computer. A Videoton 1984-ben vásárolta meg ennek a számítógépnek a licencét az Enterprise Computertől, akik később az itthon is ismertté vált Enterprise 64 és 128-as gépet gyártották, melyekről még lesz itt szó. A TVC azonban nem csak egyszerűen egy licenc alapján készült gép, hanem a Videoton szakemberei igen komoly mennyiségű fejlesztést végeztek rajta. Sajnos pontosan ezekből a munkákból kifolyólag a már 1984-ben bejelentett gép még a Primónál is nagyobb csúszással került piacra, gyakorlatilag csak 1986 második felétől lehetett megvásárolni, de nagyobb tömegben még csak ennél is később került a boltokba, és ez bizony meglehetősen nagy hátrányt jelentett. Mielőtt azonban levonnánk a TVC körüli tanulságokat, ismerkedjünk meg magával a géppel.

A rendszer lelkét ezúttal is a jól bevált Z80 processzor adja, amely a TVC-ben 3,1 MHz-en ketyeg. A ROM mérete 20 K, a RAM pedig modelltől függően 32 vagy 64 K lehet. A ROM tartalmazza az alaprendszert (TVC OS), és természetesen az elmaradhatatlan BASIC-et, mely az alapverziós gépekben az 1.2-es verziószámú, a későbbi, egyéb téren is jelentősen módosított TVC 64K+ jelű modellben a 2.2-es kibővített verziót



tartalmazza. A gép programnyelvéről elmondható, hogy nagyon jó BASIC implementáció, valamint nagyon sok és jó utasítást tartalmaz, amelyekkel pl. a grafika és a hang is egyszerűen programozható.

Grafikus lehetőségei alapján az egyik legnagyobb tudású magyar házi számítógépről beszélhetünk. A TVC-nek nincs külön karakteres üzemmódja, csak grafikus módban működik, amelyből többféle is van, függően attól, hogy hány színt akarunk használni (Igen! Végre egy színes grafikus magyar mikrogép!) a 16-ból, amennyit a gép ismer. Kétszínű üzemmód esetén a felbontás 512*240, 4 színnél 256*240 míg 16 szín esetén sajnos már csak 128*240 képpont. Megkötés azonban arra vonatkozóan nincs, hogy milyen és hány színt rakhatunk az adott üzemmódnak megfelelően egymás mellé, mint pl. a Commodore gépek esetében, valamint külön kiemelendő, hogy a TVC-ben 16 K RAM (TVC64K+ esetén 64 K RAM) grafikus többletmemória található.

Még egy fontos jellemzője a gépnek (bár ez nem elsősorban csak grafikai téma), hogy a karakterek 10*8 pixel felbontásban íródnak ki a képernyőre, ami lehetővé tette a magyar ékezetes betűk (relatív) szép megvalósítását.

Hang tekintetében már nem beszélhetünk fület elkápráztató tudásról. Egy hangcsatorna van mindössze, viszont ez legalább nem a gépbe szerelt bippegőt jelent, hanem a hang a TV hangszórójából hallatszik. Ügyes programozással meglepően szép dolgokat lehet vele művelni - adott keretek között.

A TVC billentyűzete tökéletes. Összesen 57 rendes és 9 funkcióbillentyű található rajta, s ebben az esetben valóban rendes, jó minőségű billentyűzetről beszélünk, kompromisszumok nélkül. Ez utóbbi azt is jelenti, hogy az összes ékezetes betű megtalálható a magyar szabványnak megfelelő kiosztásban. Érdekesség, hogy a kurzormozgató billentyűk helyett beépített mini joystick található, mely ötlet egyébként nem rossz, csak a kivitelezés minősége nem teljesen megfelelő.

Röviden a bővítési lehetőségekről és a perifériákról: TV-, RGB- és videókimenet, magnócsatlakozó, Centronics párhuzamos port (nem szabványos), 2 joystick port, cartridge csatoló maximum 16 K-s modulok számára, valamint 4 db bővítő port a gép tetején. Ez utóbbi a gép egyik legnagyobb durranása, funkcionalitásában ezek ugyanolyan csatolók, mint ma a PC-kben pl. a PCI sín, csak a kornak megfelelő tudással. Így pl. legfeljebb 8 K méretű bővítő modul (pl. játék, oprendszer bővítés) rakható bele, de ide kell bedugni a TVC-hez készült floppyillesztőt is, mellyel a TVC-hez készült saját floppyt lehet csatlakoztatni. Elmondható tehát, hogy bővítés tekintetében a lehetőségek adottak és nagyon jók, sőt, a TVC-hez nem csak papíron létezett floppy és nyomtató, hanem azokat valóban meg is lehetett vásárolni, sajnos igen drágán.

A gép fentebb említett tulajdonságai alapján azt mondhatnánk, hogy korának kiemelkedő tudású számítógépe volt. Ez részben igaz tervezésének időpontjára, illetve a magyarországi bejelentés idejére, de sajnos már nem reális a megjelenésre és a gép élettartamára vonatkoztatva. Folytatva az ismertetető elején elkezdett gondolatmenetet: az 1986 második féléves megjelenést vehetjük a TVC szempontjából katasztrofális csúszásnak. A kispénzű, külföldi beszerzést maguknak nem megengedhető hobbisták jórészt bevásároltak Primóból, a kissé szerencsésebb helyzetűek Spectrummal, C64-gyel vagy egyéb nagy nevű társaival élték boldog mindennapjaikat. Akik komolyabb dologra és nagy durranásra vágytak, már kacsingattak az Atari ST, az Amiga vagy akár a PC felé, melyek már 1987-től kezdtek itthon is elérhető közelségbe kerülni, így ez a réteg sem rohant TVC-t vásárolni.

Ehhez vegyük hozzá a kritikán aluli marketinget, a gép meglehetősen magas árát, a csapnivaló szoftverellátottságot, és máris nem csodálkozhatunk nagyon azon, hogy ebből az amúgy valóban remek kis számítógépből mindösszesen kb. 9000 példány fogyott, ennek is nagy része iskolákba került állami megrendelésre.

A TVC-nek is, mint a többi bemutatott magyar gépnek, újabb esélyt adott az új iskolaszámítógép-pályázat, ám sorsa a többiekéhez hasonlóan alakult. Az országba tömegesen beáramló Commodore 16 és Plus4 neki is megadta a kegyelemdöfést. A Videoton TV Computer élt három évet, ne felejtsük el őt se a többiekkel együtt.

Ezzel az ismertebb magyar gyártású mikrogépek ismertetésének végére értünk, de még visszatérünk rájuk egy-egy érdekességet bemutatva.

Brazil

Primo

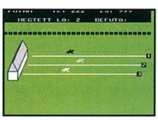
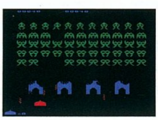
Emulátorok, programok, linkek és további információk: **primo.homeserver.hu**

TVC

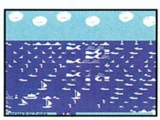
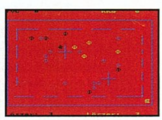
Az alábbi linkeken elérhető TVC emulátor, programok és egyéb információk:

tvc.homeserver.hu • www.freeweb.hu/tvc

bat21.freeweb.hu/tvc/tvc.htm



BAZI NAGY GÉMPEDTESZT

A konzolgépeket el sem lehet képzelni, használni meg végképp nem, a rajtuk futtatható összes játéktípust irányítani hivatott gamepadek nélkül. A PC-s világ azonban távolságtartón, mostohán bánik ezekkel a játékvezérlőkkel, pedig egészen kellemes kínálatból lehet kiválasztani az igazán kézhez álló darabot. Nem igaz az a sztereotípia, hogy a gamepad csak platformjátékokhoz használható, és ennek megfelelően nincsenek megszámlálva a napjai sem. A mind sokoldalúbbá váló vezérlők némelyike képes kiszolgálni a pilóták, vagy az autóversenyzők igényeit is. A játékvezérlők piacának lassú mozgása mellett is jelennek meg új funkciókkal, több gombbal vagy analóg kiegészítővel megálmodott modellek. Az aktuális palettáról, legalábbis a Magyarországon könnyen beszerezhető irányítók közül gyűjtött csokrunk minden bizonnyal segít ennek a tévhitnek a feloszlatásába. Az viszont biztos, hogy a gamepadet, különösen, ha várhatóan sokat használják, csak némi kézhezvétel után jó kiválasztani, hiszen az esetleg órákba nyúló játékokban komoly élvezetérték-csökkenést okozhat, ha az irányító kézben tartása nem kényelmes, ám ezt kézméret és ízlés szerint csak a leendő felhasználó döntheti el.

Logitech Precision USB

\+ **Előnyök**: Meglepően kézbeillő forma

\- **Hátrányok:** Csak a minimális elvárásokat teljesíti, csúszós gombok

www.logitech.hu
Ár: 3.500 Ft

4/10

Logitech Wingman Rumblepad

\+ **Előnyök**: Programozhatóság, tolóerő-szabályzó, analóg karok

\- **Hátrányok:** Néhol aggályosan szerény anyagvastagság

www.logitech.hu
Ár: 9.250 Ft

7/10

Logitech Wingman CL. Rumble.

\+ **Előnyök**: Drótnélküli, 11 gomb, analóg karok, rezgőmotor

\- **Hátrányok:** Súly és méret

www.logitech.hu
Ár: 17.650 Ft

8/10

Genius Maxfire Libre

\+ **Előnyök**: Drótnélküli kivitel, párban kerül a dobozba

\- **Hátrányok:** Nincs analóg vezérlés, a gombok nem programozhatók

www.genius.hu
Ár: 7.900 Ft

7/10

Genius Maxfire G-09D

\+ **Előnyök**:Analóg kormánykerék, 10 programozható gomb

\- **Hátrányok:** harmadik-negyedik iránytengely hiányzik

www.genius.hu
Ár: 4.750 Ft

8/10

Trust 380 Triple Mode SF

\+ **Előnyök**: három üzemmód, 8 (duplázva 16) gomb

\- **Hátrányok:** párhuzamos markolatai nem minden kéztartás mellett kényelmesek

www.multimedia.hu
Ár: 5.990 Ft

8/10

Logitech Dual Action

\+ **Előnyök**: Playstationoid forma

\- **Hátrányok:** Hámlik a gomb...

www.logitech.hu
Ár: 7.000 Ft

7/10



Logitech Wingman Rumblepad

A méretében és alakjában kistestvérével megegyező irányító anyagában már mutat némi eltérést, a csúszós és áttetsző műanyagot felváltotta egy kevésbé csúszós és teljesen fekete műanyag. A gombok számában a változás már jóval jelentősebb, a Rumblepad D-Padje mellett nyolc akciógombbal, két analóg karral és egy szintén analóg tolóerő-szabályzóval vezérli a játékokat, két további gombbal pedig önmagát. A D-Pad közvetlen szomszédságában elhelyezett start gomb jelentése ugyan a többi gombhoz hasonlóan szabadon programozható, az indításon túl azonban hasznát venni nagyon nem lehetséges, mivel eléggé kiesik a kényelmesen elérhető pozícióból. Tolóerő-szabályzójának elhelyezése azonban dicséretet érdemel, mind a jobb mutató-, mind a hüvelykujjal kezelhető pozícióba sikerült helyet találni neki. Kivitelével már korántsem vagyok ennyire elégedett, mivel az aprócska csúszka anyagvastagsága a letörés rémképét kelti első ránézésre. Hasonló gondolatok támadtak bennem a két analóg kar szárát megpillantva is, mivel a két áttetsző kék fejecske, amelyek mellesleg kellően rücskös felületűek a jó tapadáshoz, gyufaszál vastagságú rudakkal csatlakoznak az érzékelőhöz. A játék hevében, vagy inkább kudarcában magukat kontrollerdobálással kidühöngő játékosok hamar megszabadíthatják e nyúlványaitól a vezérlőt. Annyi gomb mellé természetesen már dukál saját meghajtóprogram, még akkor is, ha az USB csatolón bekötött eszközt a Windows XP felismeri, és ennek lemezén egy egyszerűen használható profilkészítő programot is elhelyeztek játékdemók és webes játszóterek (pl.: GameSpy Arcade) csatlakozási lehetőségei mellett. Ebben a nemes egyszerűséggel csak Logitech Profilernek keresztelt profilkészítő programban akár egész hosszú billentyűkombinációt is meg lehet adni egyetlen parancsként, majd ezeket a parancsokat a vezérlő gombjaihoz lehet rendelni, gyakorlatilag teljesen szabadon, akár a D-Pad irányait is beáldozva. Mellesleg a D-Pad már alapértelmezésben sem mindig tölt be irányítói funkciót: a zöld, illetve a piros leddel jelzett két állás között váltó mode gomb lenyomására ugyanis az addigi irányt két tengely mentén digitálisan meghatározó kapcsoló nézetváltó gombbá változik. A módváltásra akkor lehet szükség, ha az aktuális játék támogatja a két analóg kar használatát, mivel amíg a D-Pad át nem veszi a nézetváltó szerepet, addig azt a bal analóg kar tölti be. Sokoldalú beállíthatóságán felül a Rumblepad képes némi vibrálással reagálni a játék eseményeire, amelynek intenzitása a szolid bizsergéstől a véleményem szerint már zavaró rezonálásig beállítható a meghajtó programján, illetve a profilszerkesztőn keresztül, no meg teljesen kikapcsolható az erre szolgáló gomb lenyomásával.



Logitech Precision USB

A Logitech kisebbik, USB csatolóval felszerelt gamepadje azt nyújtja, amit minimumként elvárhatunk az ilyen játékvezérlőktől. D-Padjének nyolc iránya mellett hat, négy a jobb hüvelykujjnál és egy-egy a mutatóujjaknál elhelyezett gomb áll a játékos rendelkezésére. Utóbbiak anyaga és mérete a kellemes tapintást a biztos érzékeléssel ötvözi, ami maradéktalanul nem mondható el a négy elsődleges gombról. A gamepad íveltsége ellenére szögletes formákat használó külalakja köszön vissza az ettől túlságosan kúpszerűvé váló gombokon, amelyek ettől ugyan jól néznek ki, de a formájuk miatt a játékos ujja könnyebben lecsúszik róluk. Az átlátszó, füstszínű műanyagból készült burkolatot ugyan nem érheti az a vád, hogy vulkanizált gumi érzését keltve tapadna a játékos bőréhez, a széles terpeszben álló lábakkal megáldott gamepad hasának formai kialakítása ennek ellenére stabil, és kellően nagy tenyérmérettel kényelmes fogást tesz lehetővé.



Logitech Wingman Cordless Rumblepad

Az előzőekben bemutatott modellel azonos meghajtó és profilszerkesztő programot kínáló, ugyanakkor drótnélküli szabadságot nyújtó irányító külalakját a Logitech már nem a szögletes formákban gondolkodó formatervezőkkel rajzoltatta meg. Az új külcsín kedvező velejárója, hogy az analóg karok jóval robosztusabb kivitelűek, viszont itt valamiért nem sikerült a tolóerő-szabályzót két ujjal kezelhető pozícióban elhelyezni, a méretében is zsugorodott csúszka csak a jobb mutatóujjal érhető el. Gombjainak számába a Logitech csúcsmodell tovább gyarapodott, ugyanis a vezérlő front oldalán már nem kettő, hanem négy billentyű kínálja magát a játékosnak, ami sajnos együtt járt azzal, hogy a kisebb modelleken oly szimpatikus, mélyedéseivel és anyagában biztos tapadást nyújtó gombot felváltott két sima, és közel sem annyira ragaszkodó kapcsoló. Az viszont pozitív, hogy a gombok lecserélése a jobb hüvelykujjhoz eső hat billentyűt is érintette, és a kerek, jól kiemelkedő gombok lenyomása egészen markánsan érezhető; a 11-ik, szintén programozható billentyű most is start-gomb, és e modell esetében is kívül esik a könnyen elérhető területen.

A gamepad 2,4 GHz frekvencián üzemelő rádióadójának jeleit vevő apró dobozt a számítógép USB csatolójára kell csatlakoztatni, és a rajta található egyetlen gomb lenyomása után összehangolja magát a ceruzaelemmel táplált vezérlővel. Az elemeknek „köszönhetően" az átlagos irányítókhoz képest jelentős súlytöbbletet felmutató vezérlő elektronikája némi üresjárati idő, vagyis gombnyomás vagy karmozdítás nélkül töltött néhány tucat másodperc után pihenő állásba kapcsolja magát az energiafelhasználás csökkentése végett. Az elemtakarékos üzemmódból való visszatéréshez mindössze egy gombnyomásra és megközelítőleg öt másodpercre van szükség. Szerkesztőségen belül nagyon megosztott vélemények születtek a drótnélküli irányító használati kényelméről. Többen túl méretesnek titulálták sérelmezve túlságosan szélesre nyitott szárait. Személyes meglátásom, hogy az egyébként sem könnyű vezérlőt igazán kényelmesen akkor lehet használni, ha hátradőlve, a hasán megtámasztva játszik vele az ember fia, bár azt be kell vallanom, hogy az alátámasztás az enyémhez mérhető sörizommal, egyenes háttal ülve is kivitelezhető.



Genius MaxFire Libre (Wireless G-12 Twin)

Gondolva az egymás ellen (vagy mellett) játszani kedvelő játékosokra, a Genius dupla pakkban is kínálja drótnélküli gamepadjét. A két 27 MHz-es tartományban sugárzó irányítóhoz egy vevő egység tartozik, ami a kedvezőbb áron túl azt is jelenti, hogy a két játékvezérlő csak USB csatlakozót foglal le. Azt pedig, hogy melyik irányító melyik játékoshoz tartozik, az alján található mikrokapcsolóval lehet kiválasztani, a tápellátásról pedig vezérlőnként két AAA (mini ceruza) elem gondoskodik.

Az elemeket a pisztolyok esetében már bevált módszer szerint a gamepad a markolatában tárolja, ami érdekes, ám fogásra cseppet sem kellemetlen, aszimmetrikus formát ad neki. 12 gombjából hat került a jobb hüvelykujj közvetlen közelébe, kettőt pedig a mutatóujjaival ér el a játékos, négy további billentyűje az irányító középrészén kapott helyet, vagyis ezeknek a lenyomásához valamelyik szárát el kell engedni. Sajnálatos tény, hogy saját meghajtó program és így profilkészítő sem tartozik az irányítókhoz, a gomberdő kihasználhatósága innen kezdve csak a játékon múlik, előnye viszont, hogy a Windows automatikusan felismeri és kezeli a gamepad-ikreket.

Vaskos D-Padje viszonylag nagy, közel fél centis úton mozdul el végállásáig, ami elsőre szokatlan lehet az éppen csak megbillenő iránybillentyűkhöz szokott játékosoknak, de hamar meg lehet barátkozni a megoldással. Gombjainak lenyomásakor viszont hiányzik a markáns kapcsolás-érzés, és a mikrokapcsoló kattanása sem jelzi a billentyű lenyomott állapotát, ellenben egy vörös led felvillan az irányító közepén, amint a játékos bármilyen kapcsolót működésbe hoz. Első ránézésre és tapintásra túlságosan csúszósnak véltük a fényes, szürke műanyag házat, játékban kipróbálva azonban jól markolhatónak és stabilnak bizonyult.



Genius MaxFire G-09D

A hagyományos, game-port csatolóval szerelt vezérlő színvilága, a fekete készülékházban ülő aranyszínű kezelőszervek első pillantásra bennünk szakasztották a szavakat. Kézbe véve a rezgőmotor meghajtásához külső tápegységet használó irányítót, már csitult a döbbenet.

Természetesen saját meghajtó programot kell telepíteni a felismertetéséhez és használatához, amely egyben a profilkészítő (és jó néhány játékhoz már előre beállított) alkalmazást is magába foglalja. Hat hüvelykujjra eső és négy frontoldali gombjára darabonként egész billentyűsort lehet programozni, és a gombok kiváltotta rezgés mértéke is innen szabályozható. A gamepad azonban csak két tengely mentén érzékeli a mozgásokat, függetlenül attól, hogy a felhasználó D-Padjét nyomogatja, vagy analóg karját tekergeti.

A némileg érdesített felületének köszönhetően jól megragadható vezérlőn van még egy igen szokatlan alkatrész, az első pillantásra giccses díszítőelemnek tűnő, a D-Padet körülölelő gyűrű, amely valójában minikormány. Az összességében mindössze 45 fokot kitéríthető alkalmatosság analóg módon vezérli az X tengely mentén történő elmozdulást, így az autós játékokban valóban kormányként használható. Gameportra csatlakozó eszköz lévén a használatba vétel előtt természetesen kalibrálni kell, és tapasztalataink szerint, ha ennek során nem mozgatjuk meg mindhárom irányt meghatározó kezelőszervét, akkor az érzékelés igen csúnyán képes összezavarodni. Szerencsére a művelet így sem vesz igénybe másfél-két percnél több időt.



Trust 380 Triple Mode Sightfighter

Az igazán lapáttenyerű játékosokra méretezett markolatokkal bíró irányítót a magam részéről csöppet kényelmetlennek éreztem, mert a szárai gyakorlatilag párhuzamosak, így a számomra oly kedves hason megtámasztott pozícióban kicsit a kényelmesnél jobban ki kellett fordítanom a csuklómat. Ennek ellenére az első pillantásra csúszósnak látszó, ezüstszínű műanyag egészen barátságosan markolhatónak mutatkozott a kipróbálás során. Az USB csatlakozóval géphez kapcsolható, és külön meghajtó program telepítését nem igénylő vezérlő az első szemrevételezéskor nyolcgombosnak tűnt, ám a doboz feliratai néhol 16 nyomógombot emlegettek. Valójában mind a kettő igaz, a négy hüvelykujj-gombbal és a négy mutatóujjal elérhető billentyűvel ellátott vezérlő bal analóg karját benyomva a funkcióbillentyűk másodlagos jelentése érhető el, vagyis számuk megduplázódik. A másik analóg kar alatt is rejtőzik egy kapcsoló, amely a vezérlő üzemmódjait kapcsolja. A három lehetséges állapot a gamepad, a joystick és a kormány üzemmód, amit a vezérlő ledjének színváltozásaival jelez. Az első, vagyis gamepad üzemmódban a D-Pad a fő irányító, a bal analóg kar a nézetváltást kapcsolja, a jobb pedig a harmadik és a negyedik tengelyen való elmozdulást jelzi. Joystick üzemmódban a D-Pad veszi át a nézetváltó szerepét, a bal karra pedig az X és Y tengely analóg érzékelése kerül, a jobb kar marad tolóerős szabályzó és csűrő. Kormány módra váltva pedig a nézeteket kapcsoló D-Pad mellett a bal kar az X tengelyt, vagyis a jobb-bal irányt, a jobb kar pedig az Y tengelyt, vagyis a gázt és a féket vezérli.

Egyetlen dolgot nem értek már csak a Trust irányítója kapcsán, mégpedig azt, hogy kinek jutott eszébe egy ezüst készülékre aranyszínű analóg karokat szerelni?

Schuerue



Logitech Dual Action

A Dual Action kontroller nem titkolt hasonlósága a PS2 vezérlőjéhez a vizualitás talaján sajnos meg is reked. Mindamellett, hogy megtalálható rajta minden, amire egy játékosnak szüksége lehet - szabadon konfigurálható 12 gomb , az USB csatlakozó, a finom mozgású bal és jobboldali analóg joystick - nem volt jó, hosszú órákig a kezemben tartani. Először az volt az érzésem, hogy a gyárban nem maradt már elég kábel, ezért kell szinte a gépemre görnyedve játszanom. Tudom lehet kapni hosszabbítót, de azért ez nagyon rövid lássuk be! Aztán jött a másik, sokkal gázosabb szituáció... Én nem tudom, de nem tartom valószínűnek, hogy Sony berkeken belül kifejlesztettek volna valami speciális műanyagot, de az a helyzet, hogy a PS kontrollere belesímúl az ember tenyerébe és egy idő után szinte hozzánő, ellentétben a Dual Actionnel. A joystick anyaga három órányi játék után - nem hittem a szememnek - szabályosan hámlani hezdett. Először azt hittem, hogy az ujjammal van valami gáz, de jobban szemrevételezve a dolgot kiderült, hogy nem speciális bőrbetegség ütötte fel a fejét bal kezem hüvelykujján, hanem egyszerűen silány az anyag. A gombokra nem mondhatok semmi rosszat. Kérem kapcsolja ki...

Broáf

TERRATEC MISTIFY H_2O

+ **Előnyök:** kezdetnek nem reménytelen

- **Hátrányok:** gyenge ár/teljesítmény

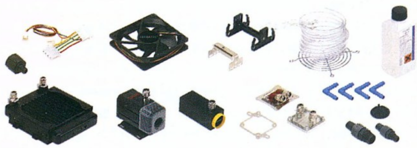
Pixel Multimédia
www.pixel.hu
Ár: 63.900 Ft nettó

ÉRTÉKELÉS 06

Watercooling System 2010. E havi folyó ügyeinket a Terratec vízhűtő-rendszere, a Watercooling System 2010 testesíti meg. Újabb cég ez, amely már gyártott számítógépes alkatrészeket, de most új piaci szegmensben tűnik fel. Nézzük, a német cégnek ez hogyan sikerült:

A kialakítást tekintve a főalkatrészeket elkülönítve találjuk, ez alól csak a hűtőközeg kiegyenlítő tartálya és a szivattyú kivétel, amelyeket az összeszerelés során egybe kell építenünk (sajnos ennek ellenére a rendszer olykor fellevegősödik). Ennek előnye a jobb elrendezhetőség, amit ebben az estben a nehéz felszerelhetőség korlátoz. A radiátoron egy 110*110 mm-es ventilátor felel a jobb hőelvezetésért, amelyet a rendszer mind a központi, mind a grafikai processzorról elszállít. A vizes blokkok használhatósága igencsak eltér egymástól, mert a CPU-ra felszerelendő hőelvezető kialakítása igen jónak mondható, ezzel szemben a GPU-ra kerülő alkatrészt egy kicsit nehéznek tartom, hogy súlyával az AGP portot terheljük, valamint felszerelése számomra megoldhatatlan feladatnak minősül a többféle felfogató lemez ellenére (de biztos csak én vagyok ügyetlen!). A szilikoncsövek összeállítása során is ugyanezt a kettősséget tapasztaltam, a műanyag könyökelemek felbukkanása a packban egyedülálló, emellett az ún. öntömítő csatlakozók is jól megvalósítottak, de a csövek sajnos hajlamosak eltörni. Ha összeállítottuk a rendszert, és a hűtőközeggel is feltöltöttük, már csak a bekapcsolás van hátra. Ez ismét nagyon érdekesre sikerülhet, hiszen a keringtető szivatytyút 220 V-hoz kell csatlakoztatni (nincs rajta kapcsoló!), míg a ventilátor az alaplapról kapja a működési feszültséget. Ha ezt is megemésztettük, már csak a működési teszt van hátra. Kmmm. Na szóval: finoman fogalmazva, nem győzött meg. Csak a CPU-t hűtve 43°C, ami sok, túl sok. Ha erre még rákötnénk a visszaáramló ágba a GPU-t, a radiátor alulméretezése még szembetűnőbb lenne. Kár érte, mert a jó megoldások eltörpülnek a hiányosságok mellett. Kezdetnek nem reménytelen, de azért a cégnek nem valószínű, hogy ez lesz a legsikeresebb terméke.

Hugo



APACK ZEROTHERM

+ **Előnyök:** könnyű; „multiplatform”

- **Hátrányok:** átlagos hűtési teljesítmény; kicsit drága

Ár: ~ 7000 Ft nettó

ÉRTÉKELÉS 07

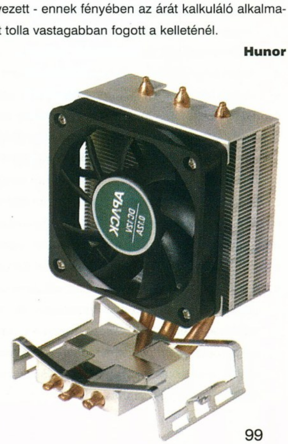
Az elmúlt évek alatt meglehetősen sok processzorhűtő fordult meg a kezeim között, de megjelenését és kialakítását tekintve egyik sem volt annyira rendhagyó, mint az APACK ZEROthermje (működési elvét tekintve azonban nem egyedülálló, a CoolerMaster HHC-001-es típusa is hasonlóképpen funkcionál, csak a felépítése más). Ha már kiszedtük a dobozából, elsőre nem igazán fogjuk látni, hogy miképp fog ez felkerülni a processzorunkra. A hűtő két fő részből áll: az egyik a hagyományos kinézetű hűtőborda, melyen egy 70*70*15 mm-es ventilátor forog percenként 2700-at; a másik (jóval kisebb) blokk pedig a CPU-ra fekszik fel. A két egységet három ún. heatpipe, azaz hőcső köti össze, melyekben speciális gáz van, ami még jobban segíti a gyors hőelvonást. A központi egységre kerülő blokkot úgy alakították ki, hogy a hűtőhöz csomagolt szerelékek segítségével mind Pentium 4-re, mind pedig Athlon XP-re passzoljon. A felhelyezés megfelelő szerszámok (lapos végű csavarhúzó) használata esetén viszonylag könnyedén megy, leszedni pedig ugyanúgy csak másodpercek kérdése. A cucc az alumínium alapanyagnak köszönhetően meglepően könnyű (mindössze 200 gramm), csak a blokkokat összekötő hőcsövek készültek rézből.

A ZEROtherm hűtési kvalitásai nem mutattak kiugróan jó eredményeket, a szokatlan technológiai megoldások ellenére sem. A Spire FalconRockjánál valamivel jobban teljesített, a tesztalany Athlon XP 1700+ processzort az alap 1466 MHz-ről egészen 1950-ig sikerült feltornásznunk (a FalconRockkal ez az érték 1880 MHz körül volt).

A dobozán olvasható 28 dBA zajszint elfogadható érték annak, akinek a CPU-hűtőn felül más is zúg a gépében, de a csendes gépre vágyóknak nem ez a legjobb választás (a szintén ekkora sebességen pörgő FalconRock jóval csendesebbnek bizonyult).

Mindent összevetve az APACK megjelenésében és technológiai megoldásaiban szokatlan, de hűtési teljesítményben csak az átlagnál kicsivel jobb terméket tervezett - ennek fényében az árát kalkuláló alkalmazott tolla vastagabban fogott a kelleténél.

Hunor



GRAB ROVAT

Üdv mindenkinek! Borzasztó mértékű leugatást kaptam kedves olvasóimtól az elmúlt hónapokban taglalt „milyen írható DVD lemezt érdemes venni?“ téma kapcsán. A negatív kritika gerincét olyan felhasználóktól kaptam, akik bizony még nem túl sok - mondjuk ki: nagyon kevés - lemezt tudtak csak kipróbálni, megírni a szép új DVD írójukkal. Ez még nem is baj. Sajnos azonban csekély - messzemenő statisztikai következtetések levonására mindenképp elégtelen - tapasztalatuk nem azt igazolta, amit én a cikkekben felvázoltam, és ezzel máris feljogosítva érezték magukat, hogy nekem essenek. Kérem szépen, én nem azt írtam, hogy a Princo lemez használhatatlan, hanem azt, hogy sokféle gyártó, sokféle lemeze készül Princo gyártókóddal (előfordul, hogy csak a lemez gyártásához használt negatív nyomólemez Princo gyártmány), és bizony jól meg kell nézni, mit vásárol az ember. Ugyanígy kár azon hajba kapni, hogy a „+“ vagy a „-“ szabvány a jobb. Az idő és a kérlelhetetlen piaci törvények majd eldöntik, hogy melyik maradhat talpon - egymás melletti, párhuzamos fejlődésük egyfajta árleverő hatást gerjeszt, tehát minél tovább tart a kettős állapot, annál biztosabb, hogy az írható DVD lemezek ára csak lefelé fog elmozdulni a jövőben, hiszen a konkurens szabványok igyekeznek egymás alá ígérni árban, minőségben, kapacitásban. Egy lemez pedig len nem akkor minősül megbízhatónak, ha az írás után rögvest visszaolvasható: tessék csak szépen megnézni egy-két hónappal később is: vajon hosszabb távon is megmarad-e rajta - visszaolvashatóan - a ráírt anyag? Ugye-ugye, ilyenkor érik az embert kínos meglepetések 300 forintért vásárolt csodalemezekkel. Jó tesztelést, kevés csalódással!

DTS Audio CD. Nem sok DTS Audio CD kiadvány kapható a piacon, de azért a nagyobb választékkal bíró üzletekben néha fel-felbukkan egy-egy ilyen album, amelyen a sokat sejtető „DTS 5.1“ felirat igyekszik felhívni a figyelmet a lemez extra formátumára. Mit jelent az, hogy DTS Audio CD? Milyen formátum ez? Audio CD? Gyanús, hiszen a zenei CD lemezeken tömörítetlen PCM formátumú hanganyag található, a DTS ezzel szemben tömörített, ellenben kimondottan többcsatornás, térhangzású formátum hírében áll, amely a házimozi, de még inkább a mozi világából ismerős (tudjátok, amikor a film előtt berepül a korong, sistereg, robban, morajlik, meg ilyenek). Hogy kerül a DTS egy Audio CD lemezre, és ha már rajta van, hogyan játszható le? Az ilyen lemezek felépítésük szerint rendes Audio CD, azaz CDDA (Compact Disc Digital Audio) korongok. A rendszer ugyanolyan sebességgel dekódolja a lemezen rögzített anyagot, ugyanúgy a sávokra bontott számokról van szó, mint a hétköznapi zenei lemezek esetén. Csakhogy a dekódolt anyag nem a hagyományos PCM adatsor, hanem DTS szabványú, több (általában 5.1) csatornás jelfolyam! Ha ezt a lejátszó és az erősítő hagyományos módon dekódolja, akkor – finoman fogalmazva – élvezhetetlen zajt hallunk, amely felhangosított hangfalrendszerünket alkalmasint pillanatok alatt tönkre is teheti! A DTS Audio CD lemezeket csak úgy szabad lejátszani, hogy az asztali AudioCD/DVD lejátszó készülékünk digitális kimenetén keresztül közvetlenül a DTS kompatibilis dekóder dolgozza fel az anyagot, amely majd megfelelően képes értelmezni a tömörített DTS jeleket. A DTS Audio CD tehát DTS dekóder nélkül használhatatlan! Ugyancsak nem tud vele megbirkózni a legtöbb olyan DVD-Video lejátszó sem, amely amúgy tartalmaz Dolby Digital és DTS dekódert, ugyanis az ilyen lejátszók többsége sem számít arra, hogy az Audio CD-nek tűnő lemezen PCM-től eltérő jelfolyam is lehet. Ezért volt számomra kellemes meglepetés a Panasonic DVD-S75 lejátszója, amely első blikkre felismerte (ki is írta), hogy DTS Audio lemezt helyeztem a tálcába, és így csekély számban előforduló (szám szerint kettő darab) ilyen lemezemet végre meghallgathattam vele. Mielőtt lehurrognak a mániákus sztereo-hívők, még közlöm, hogy jómagam sem preferálom a kétcsatornás sztereó felvételek térbeli kiterjesztését (a halálom, mikor valaki Pro Logic rendszerben hallgat egy jó kis sztereó felvételt), de az 5.1-es DTS Audio CD lemezeken eleve 5.1-re kevert hanganyag található, ami igazán kellemesen pozícionált, a hangafalakon jól gazdálkodó hangképet ad. A DTS ráadásul kevésbé tömörített, mint a Dolby Digital, így az agyontömörített formátumokra jellemző élettelen, lapos hangzás itt nem jelentkezik: javaslom, hogy ha a rendszeretek támogatja, próbáljatok ki egy ilyen korongot. A jó öreg CD formátum micsoda meglepetéseket, tartalékokat rejt még magában! http://www.dtstech.com/

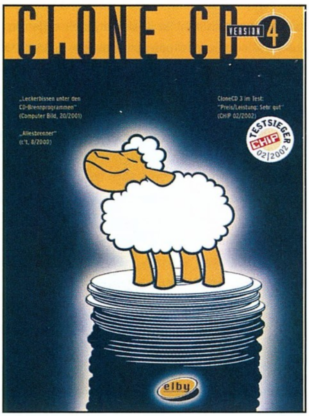
Dolby Digital Audio CD. Ugyanolyan elven működik, mint a fentebb említett DTS formátum, azzal a – nem apró különbséggel -, hogy jelen pillanatban nem igazán elérhető hivatalos kiadvány ilyen formában. Technikai követelményrendszere hasonló a DTS Audio CD esetében említetthez: közvetlenül, analóg módon nem tanácsos belehallgatni, mert a hangrendszerünk, fülünk és ide-

geink rovására mehet (reggeli ébresztésre garantáltan ajánlható, a macskáim fél centis árkokat szántottak a hátamra, amikor kedves öcsém egyszer megpróbált egy ilyen lemezt a kis Hi-Fi tornyon lejátszani). Ha ilyen DTS vagy Dolby Digital lemez kerül a kezünkbe, nem árt az óvatlan családtagok figyelmét felhívni rá, hogy csak a Dolby Digital/DTS dekóderrel ellátott házimozi rendszerben próbálgassák a lejátszását. Nem mintha a gyári csomagoláson nem tüntetnék fel a bájos figyelmeztetést erre vonatkozóan, de soha nem lehet tudni, a rokonok mindig csodákra képesek! :D A Dolby Digital és a DTS lemezekre viszont nagyon kell vigyázni. Amíg egy PCM hanganyag esetén egy-egy karcolás, apró sérülés sokszor nem is okoz hallható gondot, addig a tömörített anyagot tartalmazó különleges korongokon az ilyen hibák fülsértő reccsenések képében (micsoda képzavar) jelentkeznek.

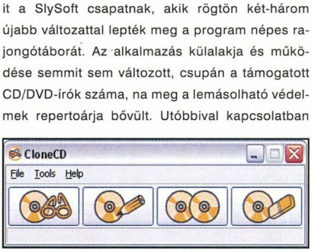
Lesznek-e S-ATA CD/DVD-írók? Lesznek. De egyelőre hiába is kerestétek ilyesmit a polcokon, a S-ATA jelen pillanatban a fürge merevlemezek kiváltsága. Nem kell sajnálkozni, én például a rendszert tartalmazó merevlemezemet nagyon gyorsan S-ATA csatlakozásúra cseréltem, és a felszabadult ATA csatlakozók mindegyikére valamilyen CD/DVD egységet dugtam – az alaplapi vezérlőkkel általában soha nincs semmi gond, ellenben ha – csatlakozás hiányában – PCI-os ATA/RAID kártyára próbálsz optikai meghajtókat kötni, akkor sokat káromkodhatsz. Vannak tipikusan összeférhetetlen jószágok, mint amilyen a Sil680-as vezérlő és a Yamaha CRW-F1: a legvadabb CRC hibákat produkálják együtt. Ellenben, ha a merevlemezek átkerülnek S-ATA csatlakozásra, akkor a nagyobb átvitel mellett a felszabadult alaplapi ATA csatlakozókat is tudod használni. Tudom, hogy nem mindenki szeret 4-6 CD/DVD egységet a gépébe szuszakolni, de alkalmasint kétháromra szükség lehet, ami igencsak rövidre zárja a lehetőségeinket az alapból csatlakoztatható egységek csekély száma miatt.

Dupla rétegű DVD+R a jelenlegi írókkal? A DVD+RW szabványt dédelgető Philips berkeiben felröppent a kósza hír, miszerint a mostanában piacra dobott 8x-os DVD+R írók (mármint a Philips/Benq saját fejlesztésű írói, tehát nem a konkurens gyártók hasonló sebességű meghajtói) talán képesek lesznek – kis módosítással – a jövő év derekára ígért dupla rétegű, 9 GB-os DVD+R lemezek írására is! Ha figyelembe vesszük azt a rideg tényt, miszerint a DVD+RW írók első generációja a legvadabb ígérgetések ellenére sem volt képes az utólag megjelent DVD+R lemezek írására, akkor ez az újabb – nagyon hasonló – ígéret igencsak felelőtlen kijelentésnek tűnik. A kétrétegű lemezek és írók végleges specifikációja még meg sem született, de már azt ígérgetik, hogy a jelenlegi írókat is rá lehet majd venni a kétrétegű korongok írására. Ez a technikai korlátoktól eltekintve sem tűnik túlságosan valószínűnek. Egész egyszerűen nem illik a képbe. Az új formátumok megjelenésekor ugyanis újra és újra meg akarják majd vetetni velünk hozzá való új hardvert is, mert ez így nagyobb üzlet. Nem mondom, hogy nem szokásom károgni, mert szokásom, de ez nekem akkor is túl szép lenne. Egyébként én is nagyon várom a kétrétegű DVD-R és DVD+R lemezeket (meg az új írókat), de szerintem a jelenlegi írók nem lesznek alkalmasak ezek írására.
www.dvdplusrw.org

A CloneCD feléledt. A jogi megszorítások elől menekülő CloneCD bárányka új fejlesztői végre életet leheltek a már többször is halottnak nyilvánított programba, amely az első olyan alkalmazás volt annak idején, amelyet kimondottan a modern

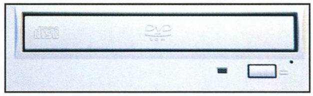


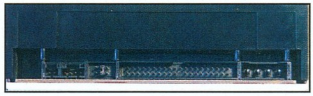
másolásvédelmi eljárások kijátszására fejlesztettek ki. Az Elaborate-Bytes átadta a fejlesztés jogait a SlySoft csapatnak, akik rögtön két-három újabb változattal lepték meg a program népes rajongótáborát. Az alkalmazás külalakja és működése semmit sem változott, csupán a támogatott CD/DVD-írók száma, na meg a lemásolható védelmek repertoárja bővült. Utóbbival kapcsolatban

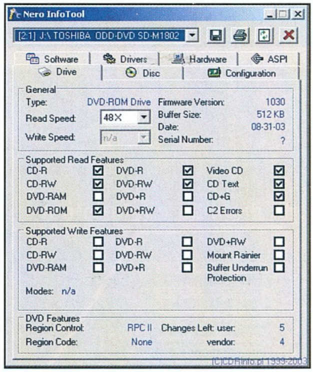


ugyan mindenképp megjegyzendő, hogy a legújabb fejlesztésű védelmek már egyre kevésbé reprodukálhatók írható CD lemezen, tehát az ilyen kiadványok maradéktalan másolása különböző emulációs trükkök bevetése nélkül ma már nem lehetséges.
www.slysoft.com/en/clonecd.html

Újabb Toshiba DVD-ROM generáció. A nagysikerű Toshiba SD-M1612, majd SD-M1712 után itt az újabb DVD-ROM meghajtó a Toshibától, amely az SD-M1802 típusszámot kapta. Újdon-



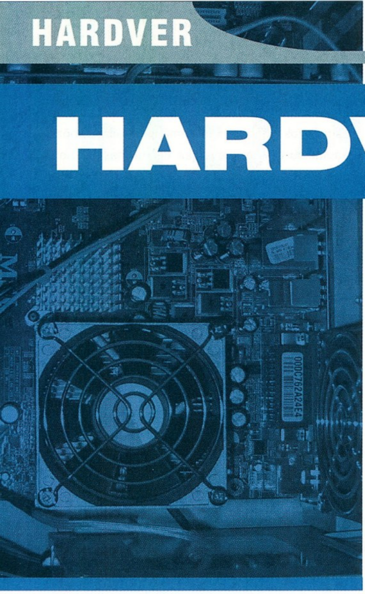




ság, hogy visszakaptuk az 1712-ben lefelezett 512 KB-os gyorsítótárat, amely sok apró állomány kezelése esetén jöhet jól, de az Audio CD gyors grabbelésében is besegíthet. Egyébként az 1802 ugyanolyan halk, gyors és megbízható meghajtó, mint elődei, érdekes módon a konkurencia nem tud életképes versenyzőt felmutatni ezekkel a meghajtókkal szemben. A Hitachi aranykora rég elmúlt, és a jó DVD írókat gyártó Pioneer sem remekel a DVD-ROM meghajtók terén. Én már nagyon várom, hogy a régi titánok (Hitachi, Panasonic, Afreey – hová tűnt ez az ígéretes cég? –, Sony, Pioneer) közül valaki végre megrázza magát, és méltó ellenfelet állítson ki a Toshiba olvasóival szemben. Egyelőre hiába próbálkoznak.

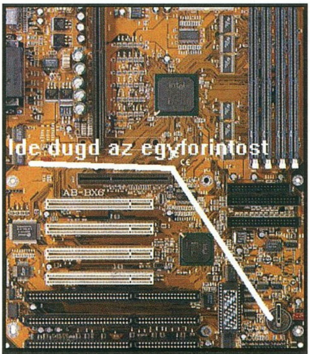
Mára, illetve idénre ennyi. Remélem, hogy a fa alatt mindenki talál majd különböző optikai adattároló egységeket, lemezeket és írnivalót. Töltsétek az Ünnepeket boldogságban, békében! Viszlát jövőre ugyanitt (és még máshol is, de ez legyen meglepetés :P).

PPéter

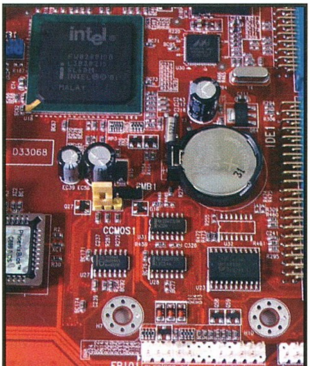


HARDVER FÓRUM

Sziasztok! Nagyon bosszantó hiba tud lenni az, amikor a biosz folyamatosan elfelejti a beállításokat. Minden gépindításkor a bioszba belépni, dátumot, időt, minden egyebet újra beállítani időrabló elfoglaltság. Nem is beszélve arról az esetről, ha tuningolunk is, ilyenkor az összes proci-, feszültség- és memória-beállítás is elvész. A biosz-felejtés oka két dolog lehet. Az első ok az alaplapon található elem kimerülése. Az elem feszültségének a 2,9-3,1 V tartományban kell lennie, ha nem ennyi, akkor cserére szorul. A második ok főleg a régebbi alaplapok tulajdonosait érinti. Ezekben az alaplapokban az elemfoglalat nagyon buta kialakítású, a felső részen egy hosszú fémérintkező található. Ez hajlamos a rossz érintkezésre, annál is inkább, mert hiába hajlítjuk le a lemezt a jobb érintkezés reményében, amikor az elemet a foglalatba tesszük, ismét felhajlik. Nem érdemes erőltetni, inkább tegyünk egy egyforintost az érintkező és az elem közé, ez helyreállítja a kontaktust. Az újabb alaplapokon az elemfoglalat már más - bepattanó - rendszerű, így a hiba megszüntetése az elemcserére korlátozódik.



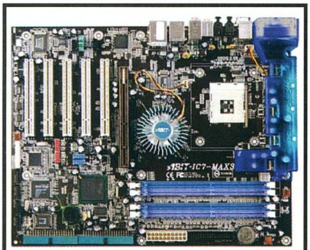
Régi típusú elemfoglalat, a felső rúgó alá kell tenni az egyforintost



Új típusú elemfoglalat, itt már jó az érintkezés

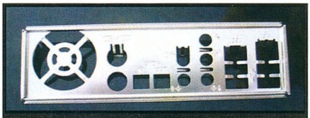
Minden időszak meghozza a maga őrületét, lehet ezt divatnak is nevezni. Emlékszem, a Pentium I-es időkben minden az A***en alaplapokért volt megveszve, holott az Asus TX97 fényévekkel jobb, stabilabb, megbízhatóbb volt. Utána jöttek a Pentium II-es esztendők, ezekben az években a G*****te alaplap volt a hisztéria központja, amely tagadhatatlanul jobb, mint az előbb említett, de kétségtelenül rosszabb választás volt akkor, mint az Abit alaplapok, élükön a BX6 rev2-vel. A Pentium III viszonylag csendes korszak volt, az Asus és az Abit tarolt, ekkoriban a közismerten ócska T****n hűtőket reklámozta egy internetes portál, de ez múló őrület volt csupán. Az AMD-Pentium 4 korszak elejét ismét ennek a portálnak a hadjárata jellemezte, ekkor - szerintük - az M*I volt az ászok ásza, erről most inkább nem nyilatkoznék... Napjainkban memóriaőrület tombol. A harc kétfrontos, egyrészt az AMD, másrészt az Intel piacát érinti. Emberek adnak ki lassan hatszámjegyű összegeket Corsair, TwinMos, GeiL, Kingston HyperX - és még sorolhatnám - gyémántberakású, aranymonogramos memóriamodulokra, melyek ébenfa dobozban, élettartam-garanciával érkeznek kis hazánkba. A jó minőségű memória természetesen fontos, és fontos az is, hogy a kétcsatornás rendszerekbe lehetőleg azonos típusú modulok kerüljenek. AMD rendszerek esetében a kétcsatornás memóriavezérlés mókusvakítás, mert az egycsatornás, illetve kétcsatornás üzem között nincs 5 százalék teljesítménykülönbség. Más a helyzet a közismerten memóriasávszélesség-éhes i865-i875 Intel gépekkel. Ezek bizony meghálálják a megfelelő minőségű modulokat, de könyörgöm, gondolkozzunk el egy kicsit! Épeszű dolog az, hogy valaki kifog egy jól tuningolható, olcsó 2,4-es procit, szénné hajtja mondjuk 280 MHz-en, és ehhez divat venni a fentebb felsorolt platina-árú memóriamodulokból? Mert azok mennek aszinkron módban mondjuk 235 MHz-en? Persze borzalmas késleltetésekkel? Nem lenne sokkal egyszerűbb ebből a pénzből mondjuk egy kettővel jobb - 2,8-as - procit venni, amelyet az elérni kívánt 3,5-3,6 GHz-hez nem kell széttuningolni, és tökéletesen elegendő két jó minőségű, ámde fényévekkel olcsóbb Samsung, Infineon, esetleg Hynix modul? Amelyek esetleg mennek alacsonyabb késleltetésekkel is? Szerintem mindenképpen... Nem kell bedőlni az egyre gyakoribb marketingfogásoknak, nehogy már két memóriamodul adja ki a gép értékének egyharmadát.

Rég mutattam be új alaplapot, az Abit IS7 különféle változatai a mai napig jól szolgálnak, az olcsóbb szegmensben az Abit BH7, a még olcsóbban meg az Asrock Intel 845 chipsetes alaplapjai. Az elmúlt számban PPéter kollégám bemutatta a sok újdonságot felvonultató Abit AI7 alaplapot, én pedig most bemutatom az Abit zászlóshajóját, az IC7-Max3-at. Az alaplap természetesen az Intel 875 Canterwood chipsetre épül, támogatja a Pentium 4 család 533/800 MHz-es tagjait, a Pentium 4 Extreme Edi-



Abit IC7-Max3

tion processzort és a jövendő Prescott processzorokat egészen 4 GHz névleges órajelig. A mára megszokottá vált 1xAGP, 5xPCI, Integrált Intel Pro1000/CT gigabit hálózat, kétcsatornás memóriavezérlő maximum 4 GB ECC - Error Correction Control - memóriatámogatással, 8xAGP, a déli hídba - ICH5 - integrált 2 csatornás SATA-vezérlő, ezen kívül egy Silicon Image 4 csatornás SATA vezérlő is helyet kapott a példásan megtervezett alaplapon. 6 csatornás, egészen jó minőségű Realtek hang, 24 bites SPDIF - Sony-Panasonic Digital Interface - ki- és bemenettel, 2 db IEE 1394 - azaz firewire - csatlakozó, 6 db USB 2.0, a szokásos 1 db floppyvezérlő és 4 db IDE-csatorna, a processzor core-feszültsége 1,925 V-ig, a memóriafeszültség 3,2 V-ig állítható, tehát ez valóban full-extrás tuning-alaplap. A dolog érdekessége azonban nem ebben rejlik. Mint tudjuk, az alaplap önmaga is jelentős hőt termel, hiszen az alaplapi VRM-ek, azaz feszültségszabályozó modulok is jelentősen melegszenek. Ehhez a hőmennyiséghez hozzáadódik a processzorventilátor által az alaplap felé kifújt hő és a videóvezérlőről üzemi helyzetben felfelé szálló hőmennyiség is. Az Abit mérnökei gondoltak egy nagyot és merészet, és olyan alaplapot terveztek, amelyen az összes VRM modul, valamint az ezekhez tartozó elektrolitikus kondenzátor egy - közel az alaplap szélén haladó - csatornában helyezkedik el. Zárójelben megjegyzem, hogy az Abit sokat tanult az elmúlt idők felhasználó-bosszantó kondenzátor kudarcaiból, és alaplapjait kizárólag a japán gyártmányú Rubycon kondenzátorokkal szereli. Visszatérve az alaplap fel-



Az alaplaphoz tervezett hátlap, bal oldalon a ventilátor-kivágással.

építésére: a csatornában elhelyezkedő alkatrészeket szépen körül lehet venni egy ízléses műanyagburkolattal, és egy csendes ventilátorral a csatornát szépen át lehet szellőztetni, ezzel pedig hűteni az alkatrészeket. Ez az Abit-féle OTES (Outside Thermal Exhaust System)-cooling, ami magyarul annyit tesz, hogy toljuk ki a meleget a házból J. A csatorna olyan módon lett kialakítva, hogy a szellőztető ventilátor a hátlap bal oldalához essen, tehát a szabványos ATX házon egy centit sem kell módosítani a beépítéskor.

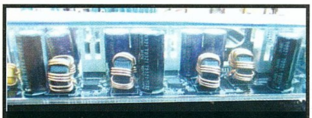
Az Abit tanult az első szériás IS7-IC7 alaplapok gyorsan meghibásodó chipsethűtésének példájából is, az IC7 Max3-on már az áttervezett, nem utolsó sorban jóval nagyobb hűtőteljesítményű egység található.

De ez még nem minden, sőt. Az Abit - elsőként a desktop-piacon - ezt az alaplapot ellátta secure-ide támogatással is. Mit jelent ez? Egy - az alaplaphoz csomagolt - hardveres kódoló-dekódoló kártya segítségével a winchesterre felvitt adatok 40 bites titkosítással kerülnek rögzítésre, az adatokhoz történő hozzáférés kizárólag a szintén a csomagban található egyedi hardver-kulccsal lehetséges. Miután ez az alaplap a munkaállomás - belépő szintű szerver kategória, az adatvédelem rendkívül fontos.

A kódoló kártyát a titkosítani kívánt winchester idecsatlakozójába kell dugni, a kódkulcshoz szabványos hátlapi csatlakozó áll rendelkezésre. Minden oprendszer alatt üzemel, processzoridőt nem eszik, és támogatja az ATA 100/133 szabványt. A kódkulcs hiányában az adatokat erről a winchesterről visszanyerni, ellopni stb. akkor sem lehet, ha a gépből kiszerelve ezzel másik PC-ben próbálkozna valaki. A hardveres kóder valós időben, 1,6 Gigabit/másodperc sebességgel végzi a dolgát, tehát az adatátvitelben fennakadás nem lehet. Egy kártyához 2 db kódkulcs jár, szerintem ezekre érdemes vigyázni J.

Most pedig beszéljünk pár szót az alaplap teljesítményéről. Példásan stabil; a feszültségeket pontosan tartja, az OTES hűtésnek hála a szabályozó modulok hőmérséklete nem haladja meg a 36-38 fokot, ezen kívül a kiadós szellőztetés következtében a processzor hőmérséklete is alacsonyabb lett. A 100-412 MHz-ig 1 MHz-es lépésekben állíthat órajel - az Abittól megszokott módon - általában 1 MHz-cel magasabb a beállítottnál. A fix AGP/PCI osztó valóban tartja a 66/33 MHz-et, ellentétben pár márkásabb alaplappal, amelyek esetében ez bizony nem valósul meg maradéktalanul. A közismert 250 MHz körüli aszinkron-memóriavezérlési hibát - melynek következtében az 5:4-es osztó nem működött - a legújabb biosszal kijavították. Teljesen azonos konfigurációban tesztelve a Max3 mintegy 3-8 százalékkal jobb memóriasebességet produkált, mint az IC7-G, a processzor is többet futott pontosan 6 MHz-cel. A magasabb memóriasebességnek több oka is lehet. Az egyik az alaplap tervezése, a másik pedig a válogatott északi híd - azaz az i875-ös chip - használata, aminek következtében agresszívabb memóriavezérlés lehetséges. Én részemről az utóbbira tippelek. Az alaplap tartozéka még egy csomó kábel, köztük a népszerű, kör keresztmetszetű IDE-, illetve floppykábel is. Az összes szolgáltatás, főleg pedig a világújdonságnak számító secure-ide figyelembevételével az alaplap 60000.- forint körüli kiskereskedelmi ára nem mondható túlzottnak.

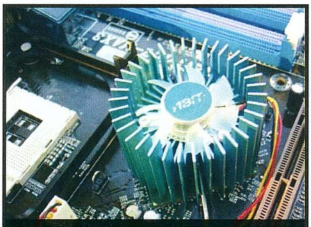
Miután a SATA-felületű merevlemezt használók tábora egyre gyarapodik, adok egy tanácsot arra az esetre, ha az alaplap - IS7 sorozat, IC7 sorozat - SATA biosza nem ismerné fel a csatlakoztatott winchestert. Az „Advanced Bios Features" menüpontban a „Delay IDE Initial(Secs)" értéket a nulláról állítsuk 5 másodpercre.



A műanyagcsatorna.



Az alaplap hátulja a ventilátorral.



Az új chipsethűtő

Old Man



Utolsó pillanatok, a vörösen izzó digitális számok ütemesen felvillanva közelítenek a nullához... már csak 10 másodperc. Érzed a feneked alatt az alapjáraton dadogó motor 2000 köbcentijének bizsergését, a négypontos öv beleszorít az amúgy is szűk ülésbe, a sisakban ott dörmög a mitfahrer hangja, amint az itinert böngészi. Porszag, meleg, benzingőz, kiabáló emberek. A műszerfalra pillantva látod, hogy a gép sebességben, szorosabban markolod a kormányt...

„...még 5 másodperc, és eltépünk, 30 méter egyenes után derékszög jobbra, oldalt fák és emberek, ne csúsztasd, utána told meg neki MOST! Menjünk, gyere, gyere, gyere!" Izgatott hadarás a füledben, mely kiabálásba csap át, ahogy az erőteljes rúgástól felhördül mind a 300 ló, hirtelen elmosódik minden, csak az autó, az út és te vagy.

AKIT A BENZINGŐZ...

Jobbkettő majd bal visszafordító, hagyd a kézit, MICSINÁÁÁLSZ!?

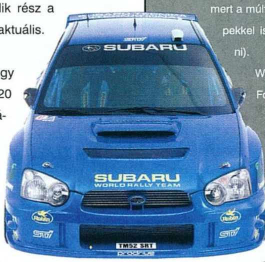
Minden egészséges férfiember érez kisebb-nagyobb vonzalmat az autók iránt, legtöbbünkben ez már gyerekkorban kialakul. Nálam ez az autós kártyákkal kezdődött, majd jött a külföldi újságokban talált képek falra ragasztgatása. Nyaranta a Balatonnál izgatottan lestünk be minden nyugati autó utasterébe, hogy „mennyi van beleírva".

Aztán jött a C64 és a Test Drive sorozat, elhűlve néztük a jobbnál jobb sportgépeket, amelyeket vezethetünk; a PC-s korszak és vele az NFS, a rally és a Forma-1 szimulátorok, egyebek. Manapság pedig PC-re és konzolra is számos olyan autós játék jelenik meg, mely „valós élményt" kínál azoknak, akiket vonz az üvöltő motorral járó adrenalin, és nincs soksok tízmilliója a malacperselyben, hogy álmai verdáját a garázsába tegye.

Kezdjük a technikai sportok királyával, a rallyval, és ebben a hónapban a WRC-vel, azaz a World Rally Championshippel. Miért a rally? Mert a Forma-1-gyel, NASCAR-ral, egyéb zártpályás versenyekkel szemben ezek az autók utcai modellek - igaz, jelentősen módosított - átiratai, az útvonal sem tükörsima, a külvilágtól hermetikusan elzárt aszfalt, hanem közút. A rallyban éppen ezért a vezetői tudás többet számít, mint más autósportokban, nézőként pedig szinte részesei lehetünk a versenynek. És ha WRC, akkor először is a Colin McRae Rally sorozat, mondjuk, a harmadik rész.

A játék névadója nem mai gyerek. A „repülő skót" 1968-ban született, így a Fordot hajtó, '80-as finn Hirvonen örülhet, hogy tegezheti. Kevés karakteresebb versenyző van nála, indulatos, agresszív és kőkemény pilóta, a „repülő" névnél jobban jellemzi őt a McCrash. Colin papa jobb napokon szakaszonként amortizálta nullára a százmilliós Fordot, látványos repülésekkel kísérve, és ha maradt egy ép rész a gépen, azt ő rugdosta le róla mérgében.

Bár már sokan sok oldalon elemezték a progit, személy szerint legnagyobb hibájának azt tartom, hogy a bajnokságot csak és kizárólag a Forddal lehet végigjátszani, a többi autót - melyeket bonuszként kapunk meg - csak egy-egy pályán hajthatjuk végig. Most meg lassan itt a negyedik rész a Xsara WRC-vel, és már az sem aktuális. Így megy ez.



Figyelembe véve, hogy egy-egy etap végén a csapatoknak 20 percük van a javítások, beállítások elvégzéséhez, a játékban ez sokkal egyszerűbb. Ha McCrash alkotott, és a kocsit csak a matricák tartják össze, ez a húsz perc kissé kevésnek tűnhet. Persze a gyári csapatok szerelőit nem a magyar márkaszervizek dolgozóiból válogatják össze, mivel kb. 4 perc alatt cserélnek teljes sebváltót hajtáslánccal együtt, és közben még a hamutartót is kiürítik, de nem szoktak sokat pepecselni. Ezért van az, hogy egy-egy futam végére az autó már a szakasz-rajthoz olyan állapotban áll, hogy épeszű ember a sarokig nem menne el vele.

Mitől WRC a WRC

World Rally Car (WRC): Csak a világbajnokságra már bejegyzett, vagy bejegyzés alatt álló autógyárak gyárthatnak WRC autókat, melyeket a versenyen csak a FIA által bejegyzett versenyző vezethet. A versenyen csak olyan autó vehet részt, melynek alapmodellje sorozatgyártásban van, azaz legalább 25 000 darabot legyártottak vagy le fognak gyártani belőle. A FIA egyéb szabályai határozzák meg a WRC-k legnagyobb hengerűrtartalmát, teljesítményét, legkisebb nettó tömegét (erre azért volt szükség, mert a múltban az 500+ lóerős, 10 dekás gépekkel iszonyatosan nagyokat lehetett esni).

WRC-k és utcai társaik:

Ford Focus WRC - Focus RS

Mitsubishi Lancer WRC - Lancer EVO sorozat

Subaru Impreza WRC - Impreza WRX Sti

A Ford Focus WRC - mint az összes többi „A" kategóriás WRC - 2000 cm³-s, több mint 300 LE-s, mindössze 1230 kg-os méregzsák. Ez az „alapmodell", a különböző útviszonyokhoz másmás futóművet, sebváltót, egyebet alkalmaznak. Ha beülünk, ne is keressünk olyan felesleges extrákat, mint hátsó üléssor (ott van a pótkerék), ajtókárpit, ne adj Isten légkondicionáló. A motor, a futómű hangját



„Majd én megmutatom a mérnököknek, hogy kell ezt gyorsan megjavítani"



Colin McRae ennyi volt?

A repülő skót a 2003-as idény végén jelentette be, hogy jövőre nem indul a bajnokságban, aminek több oka is van: nincs szerződése, és mivel régi márkatársa, Carlos Sainz több pontot gyűjtött, ezért a 2004-ben szigorodó szabályok miatt a Citroen valószínűleg amúgy sem vele kötne szerződést. Elmondása szerint már az idei évet sem élvezte, így nem látja értelmét folytatni. A vezetéssel persze nem hagy fel, jelenleg a Dakar felé kacsintgat, amelyen 2004-ben el is indul. 16 év, 142 vb futam, egy világbajnoki cím, 25 győzelem a statisztikája.

semmi sem rekeszti ki az utastérből, minden egyes gázadáskor olyan a hatás, mintha egyenesen a fejünkben robbanna az üzemanyag. És ez az, ami nagyon jól átjön a játékon. A hangok. Menet közben sír a váltó, váltásokkor fütyül a turbó, a kipufogó visszalő, halljuk a kavicsok zörgését az alvázon.

A CMR3 fizikája, azaz a valósághoz való közelítése az átlagosnál jobb valamivel, de nem közelíti meg a Rally Championshipét, vagy a Rally Trophyét. Főleg a Rally Trophyban érezhető át teljesen a különböző talajok közötti különbség, a kerék aszfalton nehezen csúszik meg, állandóan a határon lehet autózni, míg a köves pályán már óvatosan kell bánni a gázzal, mert a kasztni hátulja hamar meglódul. Élethű, hogy elsőkerekes autó esetén gázadásra a meghajtott kerekek behúzzák az autót az ívre, míg hátsókerekesnek hasonló esetben gyorsan a hátulja lesz az eleje. A CMR3-ban egy-egy kerék közé kapott útakadályról nem pattanunk le változatlan sebességgel, de szinte büntetlenül lehet amortizálni a kocsit (a sok biliárdtól meglazult motorháztető viccesen felcsapódik eltakarva a kilátást, az üvegek törnek, az ajtók kiszakadnak), mert ez javarészt csak a látványra korlátozódik. A Rábaring rally szakaszán - amely kissé kanyargós, kétoldalt gonosz betonszegéllyel és vízelvezető árokkal - egyszer végigkergetve egy Felicia Kit Cart, az amúgy is felforrósodott gumit elég volt kétszer megpadkáznom, és már meg is hámoztam a bal elsőt. Ilyenkor a versenyző két dolgot tehet: felnin megy a következő szervizpontig, ami abban az esetben, ha a gubanc a legelső szakaszon történt, még két teljes szakasznyi bénázást jelent. Vagy a sofőr megpróbál a lehető legrövidebb idő alatt kereket cserélni, persze úgy, hogy közben a többi, szerencsésebb delikvens a gázpedálon két lábbal állva igyekszik a cél felé, néha egy milliméterrel eltépve mellettünk - lásd az idei VB utolsó, walesi futamát, ahol Colin apó kereket cserélt.

Apropó kanyartulajdonságok: amíg egyenesen kell haladnunk, a feladat nem túl bonyolult: kövér gáz, határozott kormányfogás. Aztán elérkezünk az első kanyarhoz, ilyenkor gyors döntést kell hoznunk: pontért hajtunk, akkor minél kevesebb lendületet vesztve, ideális íven kanyarodunk. Ha pontszerzésre már nincs esélyünk, vagy esetleg annyira vezetünk, hogy már nem számít, hányadikként érünk célba, akkor autózhatunk a közönségnek.

Ilyenkor az a lényeg, hogy minél nagyobb csúszással érkezzünk, kilinccsel előre, kavicsokat szórva, aszfalt esetén visítva síró gumikkal (fejben tartva, hogy darabja kábé 70 ropinál kezdődik). Az első esetben már kanyar előtt külső ívre húzódunk, finoman visszavesszük a gázt - hirtelen a gázról lelépni tilos! -, tekintetünkkel megcélozzuk a kanyar kijáratát, vagy ha látszik, a következő kanyar elejét, hogy ideális esetben oda kell érkeznünk.



„Egyre áramvonalasabb ez az autó"

A nézők

A rally elválaszthatatlan része a nézősereg, akik néha aktív résztvevői a versenynek. A pályától gyakran csak egy korlát vagy egy szalag választja el őket, ezért néhány puhatestű idióta be is ugrál az autók elé, vagy abból űznek sportot, hogy meg tudják-e érinteni a száguldó kocsit stb.



Beérkezéskor a gázpedált nyomva tartva a fékkel korrigálhatunk, majd kifelé már gyorsíthatunk is a következő kanyarig. Alapvető szabály, hogy vezetés közben ne a közvetlenül előttünk lévő feladattal foglalkozzunk, hanem mindig legalább egy ütemmel - kanyarral stb. - előbbre nézzünk.



„Az első lehetőségnél kérem, forduljon jobbra"

Durva kanyarok, derékszög, visszafordító (hajtű-kanyar) esetén más technika alkalmazandó. Hátsó kerekes járműnél nincs sok faxni, kanyar előtt lassítunk, de úgy, hogy a motort legalább 3000-es fordulaton tartsuk, majd a bejáratánál hirtelen mozdulattal irányba rántjuk a kormányt, és kövér gázt adunk. Ennek hatására a meghajtott - hátsó - kerekek szeretnének előre kerülni a kocsi fenekével együtt, így szépen irányzékba teszik a verdát, persze csúszva (ez a bródszájd), amit a gáz mennyiségével szabályozhatunk: több gáz - több csúszás. Veszélyes is lehet, mert túlzott gázra egy adott ponton túl irányíthatatlanul megpördülünk. Elsőkerék-meghajtású szekér esetében más a technika, ott a kézifékkel kell finoman meglendíteni a fenekét, majd amikor az orr beáll a megfelelő irányba, gázzal lehet kihúzni a kanyarból. Mindent figyelembe véve a legjobban a Rally Trophyban élhető át a vezetési élmény, de a Colin McRae 3 sem szégyenkezhet. Élvezetes kis játék, de ha valaki very hard fokozaton megnyeri a világbajnokságot, még nem jelenti azt, hogy akár csak 1 szakaszt is teljesíteni tudna hasonló autóval, de nem is erről szól az egész. Az életérzéshez a kötelező videó-anyag megtalálható a DVD-n.

gonzales

Hasznos linkek

www.fia.com • www.wrc.com • www.colinmcrae.com



„Az emberiség története szakadatlan küzdelem a sötétségből a világosság felé. Éppen ezért értelmetlen a tudás hasznosságát vitatni - az ember ismeretekre vágyik, s ha többé nem vágyik ezekre, akkor nem is ember."

Fritjof Nansen

PRO FUTURO

Csillagközi utazások hajnalán...



Az embert már évezredek óta foglalkoztatja a repülés gondolata. Ugye mindenki hallott már Daidalosz és Ikarosz lelécelésének történetéről Kréta szigetéről, mellyel Minósz királyt tették lóvá? Az ókorban még nem választották ketté a repülést és az űrutazást. Ma már azonban minden kisiskolás tudja, hogy viasszal összeaggatott madártollakkal a nap közelébe jutás nem valószínű, de még a repülés se nagyon. Az űrutazással magával csak a múlt század első éveiben kezdtek el foglalkozni tudományos megközelítésben. Ám az űrutazást még akkor is nagy értetlenséggel fogadta a nagyérdemű. El kellett telnie még pár évnek, hogy az űrhajózás az elképzelések világából a megvalósulás szakaszába léphessen. Tudósok ezrei írták be magukat az űrhajózás megvalósításának történetébe (köztük sok magyar származású is: Kármán Tódor, Hermann Oberth stb.)

Az űrkutatás elején még főleg kémiai rakétákat használtak. A naprendszeren túljutni azonban nem lehet kémiai hajtóanyaggal. A csillagok közötti hatalmas távolságok áthidalására sokkal koncentráltabb energiaforrásra van szükség. Ilyen energia lehetne a hidrogénatomok fúziója (egybeolvadása), melynek során hatalmas energia keletkezik. Sajnos egyelőre a hidrogénfúziót csak rombolásra tudjuk igazából használni, a szabályozott termonukleáris fúzió még várat magára. Egy másik atommagfolyamat, a maghasadás nem olyan előnyös, de még mindig nagyobb lehetőségeket rejt magában, mint a kémiai rakéták. A hasadás során felszabaduló energia hatalmas: 1 gramm urán hasadása 1 tonna szénnel egyenértékű energiát szolgáltat. Atomerőművek sokasága (köztük a paksi is, bár mostanában ő köhög) bizonyítja nap, mint nap, hogy anno egyeseknek igaza volt, és jó felé kapizsgáltak kutatásaik során.

Az atommagba zárt energia sok milliószor koncentráltabb a kémiai energiáknál, de a csillagokat tőlünk elválasztó sok fényév távolságot áthidalni még koncentráltabb energiaforrás szükséges. Földünk tudósai továbbra se tétlenkedtek. Eugen Sanger már 1956-ban részletesen kifejti, hogyha nagyon nagy, 10-100 ezer km/s-os sebességet szeretnénk elérni, akkor a legcélszerűbb a fénysugarat használni a rakéta hajtására. A fényrészecskéket - fotonokat - kilövellő raké-

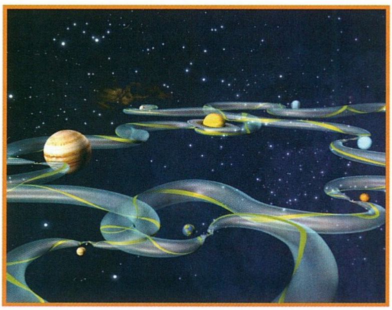




ta, a fotonrakéta azonban csak akkor ad megfelelő tolóerőt, ha a fénysugár teljesítménye vetekszik több tízezer atomerőmű összteljesítményével.
Óriási meglátás volt az antirészecskék felfedezése. Az antielektron után felfedezték az antiprotont és később az antineutront is (előbbi esetében a



töltés ellentétes, az utóbbiéban a neutron mágneses terének az iránya). Miért érdekes mindez? Szerintem már önmagában is, de van egy különös tulajdonsága is annak, amikor az anti találkozik a nem antival. Mégpedig az, hogy mikor egy antielektron (pozitron) és egy elektron találkozik, akkor mindkettő eltűnik, cserébe viszont gammasugárzás keletkezik. Ugyanígy történik ez egy proton és egy antiproton esetében is, csak ez esetben a felszabaduló energia kb. 2000-szeres. Ez az energia az atommagfúzióénál is sokkal nagyobb. Ezek után az apró antik után csak egy lépés volt az antianyag. És miután egy antiatommag összerakásával (antideuteron) bizonyítani is sikerült, az új tudás érdekes feltevéseket szült. Hogyha létezik antianyag, melynek a tulajdonságai annyiban különböznek a rendes anyagtól, hogy az elektromos töltések ellentétesek, és a mágneses terek fordított irányúak, akkor léteznie kell a világegyetem egy távoli részében egy antivilágnak is. Ha viszont létezik, akkor azt jobb elkerülni - mint a mamát-papát, amikor csomagolja a karácsonyi ajándékot, mert akkor oda a meglepi -, mert az oda (vagy tőlük ide) érkező űrhajó az antianyaggal találkozva ezernyi hidrogénbomba robbanásának megfelelő energiájú gammasugárzássá alakulna.
Addig is az antianyag a legígéretesebb energiaforrás az űrhajózás számára, de mivel nagyon ritkán fordul elő világunkban, így nyugodtan kijelenthetjük, hogy az anyag szétsugárzása energiaként különösen kivételes jelenség. Tehát elő kell állítani, ami önmagában sem egyszerű, hát még az, hogy tárolni is kell valahogy. Az első ilyen berendezés, amellyel sikerült antiprotonokat előállítani, a Kaliforniai Egyetem Bevatron nevű gyorsítója volt. A Bevatron úgynevezett protonszinkroton típusú részecskegyorsító. Az ilyen berendezésekben nagy teljesítményű mágnesekkel és rövidhullámú rádióadókkal előállított elektromágneses tér segítségével a protonokat körpályán gyorsítják. A Bevatron esetében a 40 méter átmérőjű körpályát a protonok 1,8 másodperc alatt 4 milliószor futnak körbe. A Bevatron típusú gyorsítókkal képesek annyi antiprotont előállítani, amennyi a fizikai kísérletekhez szükséges. Egy antiproton előállításához 1 GeV energiára van szükség. Ha gyorsítóval akarjuk elkövetni, akkor az energiaigény még nagyobb. Egyrészt azért, mert antiprotont önmagában nem lehet létrehozni, csak proton-antiproton párt (amihez már 2 GeV energia befektetés szükséges). Tovább növeli az energiaigényt, hogy a részecskekeltés felgyorsított protonok céltárgyba ütköztetésével történik. A gyors protonok azt az atomot, amelyet a céltárgyban eltaláltak, meglökik, energiájuknak az a hányada, amelyiket a meglökött atommag mozgási energiájára fordítottak, a részecskekeltés szempontjából elvész. Mindent számba véve egy kb. 6 GeV energiájú protonnyaláb kell az antiproton termeléshez (a Bevatron energiája 6,2 GeV).



Egy fotonrakétába 1030 nagyságrendű antiprotont kellene betölteni. Ha sikerülne olyan antiprotongyárat létesíteni, amelyik elfogadható hatásfokkal termel, és a hozzá való energia is megvan, akkor az jó lesz. Az üzemanyagot antihidrogén formájában volna a legcélszerűbb tárolni (így kell antielektron is). A fotonhajtómű működésének a következő lépése az üzemanyagként használt hidrogénnek és antihidrogénnek a tároló tartályokból az égéstérbe való vezetése. Ez hidrogén esetében egyszerű. Antihidrogén esetében viszont megoldhatatlannak tűnik, hogy az antihidrogén még nyomokban se érintkezhessen a tartály vagy a szállító csövek, szerelvények falával. Ha a levegőt vákuumrendszer segítségével annyira ki tudjuk szivattyúzni, hogy a nyomás egymilliárdod részére csökken, akkor arra már mondhatjuk, hogy tökéletes vákuum. Ha most az antianyagot határoló mágneses falon ennek a nagyon jó vákuumnak a ritkítási arányával arányos mennyiségű, vagyis egymilliárdod résznyi antianyag átszivárog, és eljut valamelyik szerkezeti részhez, akkor ez a találkozás kb. 1 millió watt teljesítmény felszabadulását okozná. Tehát a kivitelezéssel vannak még gondok.
A fotonrakéta a csillagközi utazás igazi megoldása, csak ennek segítségével képzelhető el az emberi életkornál jóval rövidebb időtartamú csillagközi út. Egy ilyen egymillió gigawatt teljesítményű hajtóművel a Föld - Alfa Centauri utazás mintegy 30 évet venne igénybe, ami töredéke annak a sok száz évnek, mire a mostani hajtóművekkel oda tudnánk jutni. Persze lehet, hogy hamarabb lesz csillagkapu vagy hipertér...

Dachyr

A NASA új ketyeréi

A STIRF-et, azaz Space Infrared Telescope Facilityt (infravörös űrteleszkóp) 2003. augusztus 25-én lőtték fel az űrbe a Cape Canaveral támaszpontról. Feladata, hogy infravörös hullámok kibocsátásával feltérképezze az űr ama részeit, amelyek túl hidegek, vagy ködösek a Hubble, vagy a földi teleszkópok számára. A STIRF az égitestek által kibocsátott infravörös energia- és hőváltozásokat elemezve állít össze képeket. Finomságát jelzi, hogy 3 és 180 mikron közti hullámhossz tartományba eső jeleket képes feldolgozni (1 mikron a méter egymilliomod része).

A GALEX, vagyis Galaxy Evolution Explorer (Galaxis evolúciós felfedező) az univerzum 10 millió éves múltját kutatja ultraibolya érzékelőivel. 2003. április 28-án bocsátották fel a floridai Kennedy Űrközpontból. 29 hónapos küldetése alatt a GALEX állítja majd össze az első részletes, átfogó térképet az új és születő csillagrendszerekről. Remélhetőleg az eredményei segíteni fogják a mi tejutunkhoz hasonló galaxisok születésének megértését.





Üdv néktek sültkrumpli-zabálók! Nem, bármennyire is azt hiszitek, hogy az elkövetkező két oldal fókuszában a gyorséttermi hálózatok marketingstratégiájáról és közgazdaságtani szerepükről lesz szó kis hazánkra vetítve, nem ez a helyzet. Sokkal inkább szeretném a fent említett téma helyett (mely persze nagyon kívánatos és tömör ahhoz, hogy valamikor majd belemélyedjünk, csak biztos vagyok benne, hogy nem GAMER felirat lesz annak az újságnak a borítóján, sőt, azt sem tudnám, mit keresnék a „Hogyan főzzünk ügyesen, gyorsan, míg víz van a forralóban" magazin egyik rovatában) az online játékostársadalom központját, Dél-Koreát górcső alá venni, és kideríteni, mire ez a nagy számítógép-őrület náluk. Annak a figyelmes olvasónak pedig látatlanban is küldünk egy puszit, aki megszámolja, hány karakteres volt az előző mondat. Készítsétek hát be a virslit meg a mustárt, tunkoljunk!

FÓKUSZBAN A HÁTTÉR

Számítógépőrület Dél-Koreában

Első Koreához fűződő élményeim közé tartozik, mikor anno a World Cyber Gamesen történő szereplése után egyik klántársam hazaérkezett, és mesélni kezdte nekünk, itthon maradottaknak az élményeit. Hihetetlen dolgokról számolt be, először azt hittem, a fele csak púder, de aztán ahogy teltek a hónapok, megvilágosodtam: valóban durván tolják odaát, párezer kilométerrel arrébb.

Először csak mosolyogtam, mondván: „Micsodaaa? Menj már!... Samsung benzinkút? Folyamatos multiplayer-játék televíziós adás? Egyfolytában játszó fiatalok, állandóan csörgő mobiltelefonok, hihetetlen hi-tech környezet a játékos szállodákban? Kizárt, menj inkább aludni...", aztán szépen lassan elképedtem a tökéletesen helytálló tényeken.

Mivel a helyiek nagyon gyorsan elkalapálnak évek óta minden kijutott magyar versenyzőt mindenben, így sok érdekes meccsbeszámolót nem hallhattam bajnokunktól, de a környezet leírását és az általános fílinget nagyon jól lefestette. Úgy gondoltam, utána járok, miért is tudja még a legutolsó nagymami is abban az (USA) Indiana állam méretű országban, hogy mi az a Reaver Drop taktika StarCraftben.

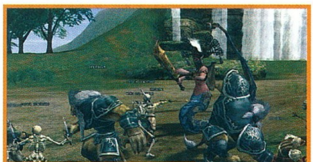


Az egyik játékos korántsem türelmetlen barátnője...

Töriórа pár mondatban. 1997-ben Dél-Korea kisebb gazdasági válságon ment át, rengeteg gyárat bezártak, sok ember utcára került, nem csak a munkásrétegben, hanem középvezetői szinteken is. Anélkül, hogy különösebben nagy töriórát tartanék, elég azt megjegyeznetek az egészből, hogy a sok ember, aki ilyen formán utcára került, kényszervállalkozóként publikus internetkávézókat hozott létre a megtakarított pénzéből. Ezek lettek a „PC Baang" elnevezésű helyek, de nem csak pár, hanem irtó sok jött létre. Jogos lenne a kérdésetek, hogy miért a PC-t favorizálták ennyire, miért nincs mindenféle játékgép. A válasz nagyon egyszerű: politikai okok miatt.

A második világháború után mindennemű Japán terméket betiltottak, így évekkel később is érvényben maradt a dolog, tehát se PlayStation, se GameCube, semmi japán hiperkütyü, csak PC.

PC Baang, mint ideális randihely. Magyarországon vajmi kevéssé működne a fiatal srácok körében az a randizási technika, amelyik Koreában teljesen megszokott. A „Szia! Nagyon tetszik a telefonod és a zoknid dőlésszöge, nincs kedved elkísérni a következő StarCraft meccsemre? Közben megihatnánk egy málnaszörpöt, Te meg addig, amíg én hentelem a tehetségtelenül játszó európaiakat, nyomhatnád kedvenc MMORPG-det." bájcsevely. Koreán kívül gyanítom, egy bociszemekkel visszanéző lányt eredményezne, aki elszaladna, míg náluk már rég a második lépésnél tartanak, együtt játszanak.



A családom és én akcióban

A koreai embereknek nincs túl sok jövedelme, így saját otthoni PC-t sem tudnak venni, ezért tömegesen látogatják a nyilvános, bérelhető PC-ket. Az online eltöltött időért történő fizetés is másként működik, mint Amerikában. Nem a hitelkártyát, hanem a telefonszámlájukat terhelik, teljesen minimális összegekkel. A mikrofizetés módja nagyon közkedvelt, személy szerint én is ezt favorizálnám az itthon is elterjedt kártyás megoldás helyett, amely nehézkes, ráadásul nem is azonnali a legtöbb esetben. És macerás is. Meg amúgy is, fúj



kártya, fúj. Hiába teszi ki 98%-ban a kártyás fizetés az amerikai MMO játékok bevételét, ez nem dinamikus módja a pénzmozgásnak, persze, nem nagyon veszik észre, hogy vannak más lehetőségek is.

Egyre több embernek lesz szüksége online kikapcsolódásra, minden út ebbe az irányba mutat, nem kell látnoknak lenni ahhoz, hogy 10 év múlva a bevásárlóközpontok és a szórakozóhelyek (kis túlzással) néptelenek lesznek... Európában és Amerikában legalábbis biztosan! Miért? Mert másként működünk, mint Koreai társaink.

Ott a fiatalok, ha szabadulni kívánnak kötöttsége-



iktől és zsúfolt otthonuktól, elugranak játszani. Nem moziba, nem étterembe, nem a telekre fát ültetni, nem is golfozni, hogy egyéb kommersz szórakozási formákat ne is említsek... hanem játszani. Mennyivel könynyebb helyzetben vannak! Ha én össze akarok hozni egy LAN partit (hozzáteszem, igyekszünk azért minden héten legalább egyszer őrjöngeni), keményen kell telefonálgatni, meg zsírozni. Náluk ez másként megy, bárcsak mindenhol így lenne.

Visszatérve az eredeti gondolathoz, már ha egyáltalán volt olyan, ott tartottunk, hogy ez a piciny ország, melyben 25 millió internet-felhasználó van, a Földön a nethasználók negyedik legnagyobb felhasználóbázisát határozza meg. Nemrég a legnevesebb elemzők meglepődve tapasztalták, hogy a közelmúltban beindított Lineage II MMORPG játék, hirtelen 150 ezer fős fizetős(!!) bázist alakított ki, csak Koreában. Azt tudnotok kell, hogy más hasonló online játék több hónap alatt nem éri el ezt a játékosszámot, nemhogy az első héten.



Élő StarCraft közvetítés

A közösségi szellem teljesen más odaát, sokkal kevésbé atomizált társadalomban élnek, ennek köze van ahhoz is, hogy nem óriási rezidenciákkal rendelkeznek, pazarolva a területeket, mint a Nagy Tavon túl, hanem össze vannak „szorulva". Egy Lineage ostrom, mely több száz embert mozgat meg asztalon ugrálva történő szurkolással, rengeteg emberi kontaktussal zajlik, tökéletes médiaesemény. Ez nem elírás, a példának okáért külön StarCraft televíziós csatorna üzemel, melyen folyamatosan adják a legújabb versenyeket. Egy-egy nagyobb összecsapásnak a nézettsége a nemzetközileg is jól ismert Friends (Jóbarátok) sorozatéval vetekszik. Hogy lehet ez? Más országokban miért gyengébb az élmény, miért kevésbé megkapó a játékosok számára az élvezet? Egyszerű... Mert egyedül játsszuk őket. Egymagunkban, egy szobában, legjobb esetben egy fejhallgatós mikrofonnal. Érintkezünk ugyan a barátainkkal, de személyesen nem éljük át az élményt. Nem lehet elmesélni egy hamburger mellé ülve két kör csata közt, három puszit adva a barátnőnk mellére (természetesen ruhán keresztül) azt, hogy mekkora jó manőverrel csaltam kelepcébe azt a 13 hydraliskot, amit éppen figyelmen kívül hagyott az ellenfél... Sajnos.

A StarCraft, mint nemzeti sport. Soha sem fog kiderülni, hogy a Blizzard tudatosan tervezte-e a StarCraft című méltán sikeres RTS játékát olyanra, amilyen lett, ezzel elősegítvén a nemzetiségi határok öszszemosódását. Kitalált fajok küzdenek egymással, nincs túllihegve semmilyen politikai, vagy történelmi körítéssel, jól játszható, a multiplayer menetek hangulata nagyon jó, ráadásul átlag 30 perces turnusokban zajlik. A StarCraft a legjobb időben volt a legjobb helyen, pont akkor jelent meg, mikor a PC Baang robbanás elindult Koreában. A hivatalos StarCraft accounttal rendelkező felhasználók tetemes százaléka boncolgatott országunkból való. Ez a szám hatalmas, gondoljatok csak bele. Az online játék olyan iparág, melynek előrejelzései szerint csak a legfelkapottabb (Lineage) játék 156 millió dolláros biznisszé növi ki magát 2004-ben. A gond csak az, hogy hiába rohanna a számok láttán minden befektető nyilvános PC klubok finanszírozásába, bárhol máshol a világon ez nem működne. Korea fantasztikus hely, olyan világ, ahol az emberek másként gondolkodnak, sokkal emberközelibbnek érzik a játékokat és azt, hogy megosszák a játékélményt egymással. Nekünk, európaiaknak ott van a rengeteg konzol, alig tudunk választani a sok játék közül. Irigylem alacsonyabb növésű játékostársaimat, hogy ennyire központosított irányba halad az ízlésük. Nincs olyan verseny, melyet ne a Koreai résztvevők nyernének nagyrészt, és tőlük kerül ki a legtöbb támogatott játékos is, aki megélhetésként kezeli a virtuális sportot. Óriási jövő van ebben, és érezzétek magatokat megtisztelve, hogy ebben a korban nőhettek fel, bár ez a fajta versenyszellem már inkább a gyerekeiteket fogja érinteni. Ami szintén érdekes, hogy nem csupán az autóverseny, a sport és egyéb nagyobb volumenű játékok dominálnak, hanem komoly tere van a teljesen

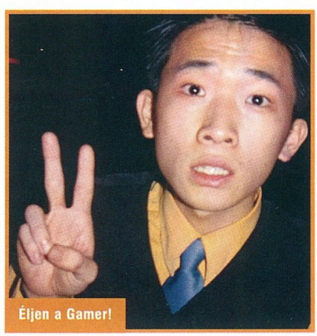


A Blizzard RTS-e itt nemzeti sport

szokványos gámáknak is, mint a sakk, a népi játékok, vagy egy egyszerű amőbaparti. Bevallom, én is szeretem nézni, ahogy más játszik, évek óta kiderült már, hogy az online mérkőzések jól közvetíthetők, így logikus lépés volt külön adást létrehozni erre. Nagyszerű gondolat, de szintén csak bizonyos feltételekkel működhet sikeresen Koreán kívül.

Zárszó. Remélem, nem küldtök túl sok levélbombát, amelyben leharapjátok kiálló testrészeimet amiatt, hogy nem közvetlen módon kapcsolódott az e havi cuccos a játékokhoz; ígérem, ritkán lesz ilyen. Ennek ellenére azt hiszem, ennyit a téma megért: most már tudjátok, hogy miért példálózik a cikkírók nagy része gyakran a koreaiak életformájával és képességeivel. Nagyrészt tiszteletből, kisrészt pedig irigységből. Legyetek jók, kellemes olvasgatást, ölelgessétek meg kedveseteket (Hunor helyett is), és készüljetek a Karácsonyra, hátha kaptok sok dobozkát nagy masnival...

-=Flatline=-



Éljen a Gamer!



Üdv! Amint látjátok, az új design alkalmából helyet változtattunk, és valószínűleg még a zászlósembert is száműzték a bal szélről. Valami furmányos módon elvileg sikerült megoldani, hogy a Multishot az új külalak mellett is háromoldalnyi helyet foglalhasson kettőn, holott ez már minden egyéb cikk esetében szigorúan tilos. Remélem, együtt örülünk ennek. A végeredményt feltehetőleg ti előbb látjátok nálam, ezért a szerkezet egyelőre változatlan (jövőre elképzelhető, hogy az alkalmazkodás jegyében módosul). Tartalom tekintetében kivételesen pont az jön, amit előre jeleztem. Teszt a sebességoptimalizált Exion pályáról, az MSU verseny legutóbb lemaradt, de érdemleges alkotásainak rövid bemutatója, valamint ízelítő a várható Half-Life 2 modok háza tájáról - jelenleg mindössze két alannyal.

MULTISHOT

Exion, MSU alkotások, Half-Life 2 modok

Exion Asbestos
Típus: pálya/mod
Alap: UT2003
www.niara.hu/exion

Az Exionnal, mint teljes konverzióval az elsődleges, és szinte egyetlen gond a sebesség terén jelentkezett. Deathmatch pályaváltozata ugyanebből az okból nem válhatott elterjedté. Varga György a megoldást egy eredeti UT2K3 pálya átalakításában kereste, és meg is találta. Az Asbestos, ahogy az az Epic-DE munkákra jellemző, eredeti verziójában is kiváló játszhatósági értékkel bír, így az energiát ezúttal kizárólag a felrobbantható, megváltoztatható elemek ügyes beépítése emésztette, és amit már az Octagon térképének későbbi változatai esetében szintúgy tapasztalhattunk, a vehicledemóban szereplő óriásdzsip is pályára állt. Amit elmulasztottam legutóbb megjegyezni: az Exionban ez a jármű sem statikus.

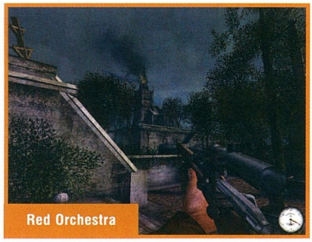


Exion

Egészében megsemmisíthető, vagy kerekei kilövésével fokozatosan mozgásképtelenné tehető, ezáltal a Karma engine eddig nem tapasztalt képességeit tárja fel. A pálya gyakorlati változásai elsősorban tartóoszlopok megsemmisíthetővé alakításában, és így az általuk tartott platform fizikai motornak történő kiszolgáltatásában, néhány új elem, például belengethető fél-hidak elhelyezésében, valamint rengeteg odébb lökhető, felrobbantható hordó képében jelennek meg, melyeknek repülő darabjai azonnali halált okoznak (ez azért még finomításra szorul). További bónusz az Assault Rifle távcsövessé alakítása, valamint lőtulajdonságainak módosítása, mellyel így a távolból is gyorsan és hatékonyan szíthatunk káoszt ellenfelünk környezetében. A játékmenet így kétségtelenül érdekesebb, azonban közel sem változik meg gyökeresen - hiányoznak az olyan új trükkök, melyeket alkalmazva jelentős előnyökhöz, vagy különösen érdekes látványhoz lehetne jutni. A felsorolt változások inkább demonstráció jellegűek, az igazán átütő játékmenetbeli módosuláshoz mindenképp külön pályát kell a lehetőségek alá adni - amely azonban a csúcsgépeken is menthetetlenül akad. Itt a sebességgel nincs baj. (A beállítások fizikai részletesség fülének három pontja különböző állásaiban különösen sokat módosít most rajta, mivel a mozdítható tárgyak számát és kidolgozásukat is befolyásolja.) Kipróbálni már mindenkinek, mindenképp érdemes. Kitűnő ízelítő abból, mire lehet számítani, ha a Karma erőforrásigénye összhangba kerül az átlagos játékgépek teljesítményével.

Make Something Unreal - II. forduló. Az Epic egymillió dolláros pályázata igen sikeres ötletnek bizonyult. Feltehetőleg ha nem írták volna ki, akkor is hemzsegnének az UT modok, a magas pénzdíjazás azonban a minőséget legalább oly' mértékben ösztönzi, mint a mennyiséget. Lássuk az előző számból kimaradtakat, ahol ez az ösztönzés már anyagiasult formában is megtapasztalható!

Elsőként vessük szemünket a FragOps tactical shooter TC-re, mely - bár nincs, ki ne arra asszociálna - játékmenetét tekintve nem a Counter-Strike nyomvonalán halad. Némiképp pergősebb, könnyedebb akciót kínál, amire az Unreal engine jobban meg is felel. A jelenlegi, 1.26-os verzióban 8, nem kimondottan látványos és eredeti pályán harcolhatunk 2, ismerős játékmódban 12, pontosan elképzelhető fegyverrel. Bár így nagyon száraznak tűnik a sok elképesztő ötlet közt, a tömeg ennek szavazta meg a


Red Orchestra

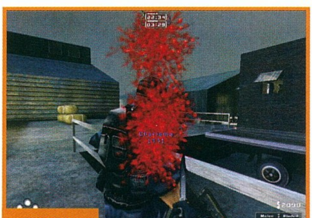

Troopers

bizalmat, és már a megjelenést követő napon hemzsegtek a szerverek.
frag-ops.fragwhored.com

A nemrég elemzett Red Orchestra is fejlődik, és bár már az első verzió is kellemesre sikerült, a színvonal az 1.1.1-gyel a vetélytársakhoz képest már kifejezetten magasra került. A kelet-európai front eseményeire fókuszáló, szélsőségesen realisztikus TC legújabb változata elsősorban játéktechnikai változásokat (fegyver-kiegyensúlyozást, új térkép-, távcsőrendszert) hozott. Aki még nem látta, annak most is csak ajánlani tudom. A projekt egyre felkapottabb, a ModDB-n „hónap modja" kitüntetéssel illették, a Planet Unreal pedig személyes kedvencévé választotta a második fordulóból.
www.unrealwarfarex.com/redorchestra

Nyáron egy teszt keretében erősen megfeddtük a Troopers: Dawn of Destiny fejlesztőit. A legkiemelkedőbb modot vártuk, és az egyik legsilányabbat kaptuk. Az MSU második fordulójának végére megemberelték magukat, s egész tűrhető 2.0-s verziót engedtek netnek, 4 új pályával és 2 új fegyverrel, no meg természetesen megszámlálhatatlan bugfixszel feltöltve. Lapzártánkig már a 2.1-es változat is közkézre került - lassan kezdi megközelíteni a Star Wars hangulatát.
www.ut2003troopers.com

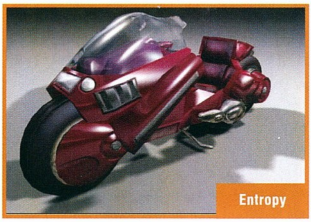
Érdekes jelenség az UT2003 Karmájának felhasználása autóversenyzős modok fabrikálásához. Bár én létjogosultságukról még mindig nem vagyok 100%-osan meggyőződve, némelyikük tényleg egész jó móka. Az első versenyző az UnWheel, melynek 1.1-es verziója 11 pályával, 13 kocsival és 6 játékmóddal próbál a letöltők megelégedésére szolgálni. A napokban jelent meg hozzá egy aprócska, K-Ball névre hallgató kiegészítés, melyben autónkkal egy hatalmas labdát kell a kocka-pálya közepébe begurítanunk. Mielőtt azt gondolnátok, ez eredeti ötlet, - csupán játékos-műveltségemet fitogtatandó - megjegyzem, nem az: az elfeledett, ám eszméletlenül fantasztikus futurisztikus arcade autóverseny Rollcage Stage II pontosan ugyanilyen megoldással rukkolt elő már lassan három éve. Persze ettől még most is jópofa.
unwheel.strategy-x.com


FragOps

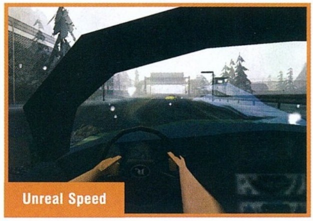
A másik, valamivel tán' kiforrottabb variáció a témára az UnrealSpeed mely az 1.6-os számmal kopogtatott be az MSU-ra. Körrendszer, vagány verdák, okos botok próbálnak átcsábítani, a magam részéről egyelőre azonban maradnék az NFS Undergroundnál. Amiben többet nyújt, az a kocsikból való kiszállás és a roppant sportszerűtlen fedélzeti fegyverarzenál bevetésének lehetősége.
planetunreal.com/unrealspeed

Ennyit erre a számra az Unrealről, a harmadik forduló már úgyis a küszöbön toporog. Addig egy kis változatosság!

Half-Life 2 kirakat. Nem tudom elengedni ezt a soha meg nem fogott játékot! Újabb szerencsétlenségek helyett azonban most sokkal vidámabb téma következik, mely talán még az UT-ellenségek szívé-


Entropy

nek is kedves. Hogy, hogy nem, a Half-Life 2 alapjain igen előrehaladott állapotú modfejlesztés folyik, már most többtucatnyi címmel, és a bejelentések száma napról napra csak növekszik. Bár terveztem vagy ötöt, jelenleg sajnos csak kettővel tudlak titeket megismertetni a tekintélyes felhozatalból.
A legnagyobb reményekkel az Entropy felé fordulhatunk, melyet fejlesztői inkább a Source engine-re épülő, különálló játéknak, mintsem modnak festenek le. Játékmenetében valóban messze túlmutat szinte minden eddig látott TC-n (talán egyedül a Quake2 engine-re épülő MMOFPS-t, az Urban Dominiont leszámítva), így hamarosan valószínűleg különálló előzetest is szentelünk neki, addig csak egy kis étvágygerjesztő, nagy vonalakban. A sötét, cyberpunk stílusú jövőben, az alvilág játszóterévé vált megapoliszokban célunk bandánk érdekeinek érvényesítése. Ezt az fps-ek szokásos lehetőségén túl kereskedéssel is megtehetjük, drogot, fegyvereket, és mindent, mi szem-, száj-, vénának nem való, futurisztikus furgonokkal fuvarozva a város egyik pontjából a másikba. Szervezetünk pozíciója, eredményei a központi szerveren tárolódnak majd, akárcsak karakterünk képességei, melyek a szokásos szerepjátékos módszerrel fejleszthetők, és meghatározó szerepet játszanak ké-

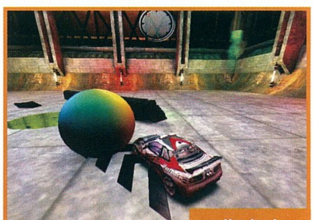

Unreal Speed

sőbbi lehetőségeinkben. A komplex tervek egy single player verzióra is kiterjednek a távoli jövőben. Igen, most már biztos, hogy készül róla előzetes.
www.entropymod.com

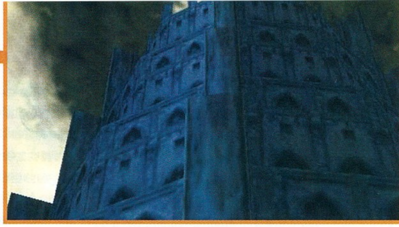
A NeoTokyo TC-nek már a neve is beszédes: különlegessége, hogy a japán sci-fi anime hangulatvilágát próbálja játékba ültetni. A Ghost in the Shell, az Akira, és hasonló alkotások által inspirált mod a közeli jövőben, nagyjából 25 év múlva, a kormány és a megavállalatok egy egységet alkotó szörnye által rémálommá változtatott Tokióban játszódik, és biztosít csapatalapú harcot, a fenti filmeket látottak számára jól ismert stílusban. Szinte már kihagyhatatlan elemként természetesen járművek, elsősorban tankok irányítására is számíthatunk. Érdekesen hangzik az AI irányította NPC-k (nem egyszerű botok) bevezetése a harcba - főleg, hogy ebben a világban elsősorban igen hatásos megjelenésű robotokra kell gondolni. A HL2 modok körében mintha trendnek készülne: ezúttal is várható single player változat. Kis visszautalás: a külsősök lopás miatt lefagyasztott támogatása a napokban az UT2004 verzió párhuzamos fejlesztésének megkezdését vonta maga után.

A következő rész tartalmából. Úgy tűnik, kényszerű divattá lesz a Multishotban a folytatásos témák bevezetése. Sebaj, talán ösztönöz pár újabb embert rendszeres vásárlásra. A mögött, hogy a következő számban folytatjuk a Half-Life 2 modok közül a csemegézést, természetesen nem lapul ilyen hátsó szándék. Csak ez az állandó helyhiány... képzeljétek, ha mindezt 7000 karakterbe kellett volna beleszorítani! (Most őszintén szólva örülök a 10 ezer karakteres limitnek, mert részeg barátaim becsordulása az ajtón minden további munkát ellehetetlenít.) Boldog karácsonyt mindannyiótoknak!

Lucas Z


Unwheel





Hello! Mi az összefüggés egy tál zacskós májgombócleves, egy kibontott üveg koffeintartalmú barna lötyi, három asztalra helyezett fehér plüssvíziló, és egy hullafáradt végtagokkal rendelkező instabil plazmában? Igen, az, hogy már megint itthon vagyok és billentyűzettel az ölemben ülök. Hogy miről fog szólni a rovat? Buta dolgokról. Olyan baklövésekről lészen szav, amiket kiadók, játékfejlesztők, vagy bármilyen ezen iparághoz kapcsolódó egyedek követtek el. Vége a púdernek, gyühet az eksön, zoknit felhúzni!

JÁTÉKLEXIKON A-Z-IG

Baklövések a játékiparban

Az Eidos és az Ion Storm, avagy hogyan veszítsünk 40 millió amerikai baksist... Piciny válogatásunkban az Ion Storm több helyen is szerepelni fog, jelen esetben éppen az évszázad legrosszabb játékiparában kötött üzlete végett. 1996-ban John Romero, Tom Hall, Mike Wilson és Bob Wright úgy döntöttek, hogy otthagyják az id Software-t, és saját céget alapítanak, melynek jelmondatát mindenki jól ismeri: Design Is Law (szabad fordításban: a játékdizájn a legfontosabb). A történelemben ez volt az első olyan eset, amikor sztárként kezeltek programozókat, John Romero glóriája oly fényesen ragyogott, hogy mindenki elkábult tőle. Az id Software-nél méltán elért sikerei mámorában úszva úgy gondolta, hogy szakítania kell a technológia-orientált csapattal, mely mindent elhozott neki, amiről csak álmodhatott. Ő még többre vágyott, és mindezt az Ion Storm jelentette számára. Felismerte, hogy értéke van a nevének, hiszen minden irányból sztárolták, nem hiába, az egyik legsikeresebb stílusjegy és játék megteremtése lapult a zsebében adu ászként. A legszebb az, hogy ezzel mindenki tisztában volt. Az Eidos, aki abban az időben meglehetősen tehetős kiadóként üzemelt (elsősorban a Tomb Raider épp kezdődő sikerei miatt), úgy sakkozott, hogy mindenképpen nekik kell megszerezni az Ion Storm jövőbeni játékainak kiadási jogát. A gondolat nem rossz, csupán az a gond, hogy Romerónak és csapatának még egyetlen bejelentett játéka sem volt, csupán nevük volt a garancia arra, hogy valaha talán elkészül majd a játék, mely pénzt hoz a kiadójuknak. További púder nélkül a száraz tények: Az Eidos bármit hajlandó lett volna aláírni, gyakorlatilag ez is történt. 3 millió dollárt ajánlottak (vagy inkább kértek Romeróék?) az első három játékért, melyet az Ion Storm készít (játékonként!), további 4 milliót a konzoljogokért, továbbá a következő három játékukra is előjogot kértek. Körülbelül 13 millió dollárt fizettek be Romeróék számlájára, noha EGYETLEN bejelentett játékuk sem volt még. Az Iont az elemzők százmillió dollár értékű cégnek tartották. Nem kellett sokat várni, a főhadiszállás fellegvár is megépült, pontosabban kibérelték az egyik legdrágább felhőkarcoló legfelső emeletét, berendezték az irodát. Méregdrága bútorok, márványpadló, zárható napfénytető, minden alkalmazottnak 21 colos moncsi stb. Az egész parasztvakítás jól működött, csak éppen munka nem folyt a cégnél. A többi már történelem, és még szó is esik róla, csak győzzétek kivárni. Előretekerve mindent megmagyaráz az, hogy az Eidos 1999-ben közzétett egy nyilatkozatot, mely tisztán közölte, hogy több mint 45 millió dollárt pumpáltak az Ion Stormba, noha azok még mindig nem voltak kész egyetlen játékkal sem. A Daikatana ugyan már tényleg a küszöbön volt, de a sorozatos csúszások miatt már senki sem bízott a sikerében. Nem is beszélve arról az ízléstelen reklámkampányról, melyet körítésként mellényomtak. (Talán még emlékeztek a







vörös hirdetésekre, amelyeken se játéknév, se semmi nem volt, csak az, hogy: „John Romero ribanca leszel... Kapd be!" 1997 karácsonyára ígérték a stuffot.)

Ez volt az utolsó eset azóta is, hogy ekkora reflektorfényt kapott egy játékdizájner. Nem szabadna, hogy mozisztárként kezeljék őket, koncentráljanak ők csak a munkájukra.

Tanulságos történet, minden résztvevő számára, még nekünk, játékosoknak is.

A Valve és a PowerPlay kezdeményezés. Legtöbb esetben csak pozitív mondandót tartalmazó környezetben szokás írni a Valve-ről, ezúttal azonban kicsit másként lesz. 2000 januárjában bejelentették, hogy a Cisco Systemsszel karöltve (akik az egyik legelismertebb cég az internet mögött rejlő hardverelemek forgalmazásában és kiépítésében) forradalmasítani kívánják az online játékot. Nagyszerű terv, mégis egy kicsit hibádzik, hiszen a hangzatos ígéreteken kívül egyebet nem nagyon sikerült megvalósítaniuk belőle. Ugyan a támogatók listája fantasztikusan csengett (és hosszú is volt), bizonyos technológiai akadályokat nem lehet elhárítani. (Lag, packet loss, szinkronizációs hibák mindig lesznek, akármilyen jó a net...)

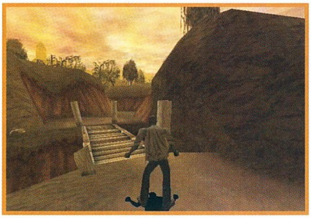
Gabe Newell, akit már arcról is megismernétek a sarki virágosnál, azt nyilatkozta, hogy tesztjeik során olyan eredményeket értek el a PowerPlay 1.0 használatával (Később jött volna a 2.0 persze, amelyik még tutifrankóbb lett volna, csak hát először mindig 1.0 kell, amelyet lehet szidni, ha nem műxik jól...), hogy egyszerű modemes kapcsolattal is LAN szintű játékélményt produkáltak. Na most gyanítom, nem én vagyok az egyetlen, aki erre azt mondja, hogy: „Oké öreg, én meg 96-60-96 bébi vagyok, és 180-as az IQ-m, nem látod?".

John Carmack meglátását idézve (mely a legtökéletesebben tükrözi azt, hogy is gondolkodik egy épeszű ember az ilyen reklámfogásnak minősülő handabandáról): „Nem támogatom a PowerPlayt, mert nem tudták elmagyarázni, hogy mi is jó benne. Csupán azt SZERETNÉK, hogy a LAG valamilyen módszerrel megszűnjön egy alaszkai eszkimó játékos és az Ugandai kiskölök között a legnagyobb sávszélességű játékban is. Semmilyen technológiai magyarázatot nem tudtak adni arra, hogy ezt hogyan is érik majd el. Akárhogy nézem, ha a neten játszik valaki, előbb-utóbb biteknek kell áramolnia csomagok formájában, amelyeknek a prioritásáról aztán routerek döntenek... Ha ezt valaki megkerüli, és az működni is fog, azonnal támogatom az ötletet!"

A Mesternek igaza lett, a PowerPlay sohasem indult el, máig hallgatnak arról, hogy miért is függesztették fel. Vajon miért? Nem nehéz tippelnünk...

Az Acclaim reklámbotrányai. Emlékeztek még a Mortal Kombat-őrületre? Tudjátok, Sub Zero, Scorpion, meg Sonya Blade, a combos maca. Ez volt az első játék, mely játéktermi színvonalat csempészett 386-os gépeinkbe fémpénzadagolás nélkül. Sehol egy 3D gyorsító, sőt, a legtöbb kissrácnak még hangkártyája sem volt. Ennek ellenére olyan sorozat indult el hódító útjára, melynek a mai napig vannak fanatikus követői. Az egész mögött az Acclaim kiadó állt nem kevés zsetont bezsebelve a játék jogaiból. A sokadik bőrt is lehúzták már erről a verekedős csodáról, sajnos a technológia ide is betette a lábát, és a 2D karakterek átkerültek 3D-be, ami félig a stílus halálát okozta. De nem is ez a lényeg, hanem az, hogy ez volt az Acclaim egyetlen olyan terméke, amelyikben nem rontottak el semmit. Emlékszem még a Shadow Man reklámkampányra, mely szerint elhunyt emberek temetésének költségeit állták volna, amennyiben a hozzátartozók megengedik, hogy a fejfájukon a Shadow Man hirdetése is szerepeljen. Kissé morbid a dolog, a sajtóvisszhang bődületesen ellenszenves volt, így szerencsére leálltak az ötlettel.

Ugyanilyen elmebeteg ötlet pattant ki (valószínűleg a céges brainstormingok közben mindig jelen volt egy nagy tudású marketinges, aki valahogy mindig képes volt agyament ötleteit beadni a vezetőségnek) fejükből, mikor egy másik, jobb sorsra érdemes FPS játékuk, a TUROK népszerűsítésébe kezdtek. Felajánlottak tízezer dollárt annak az



anyának, aki hajlandó volt egy évig Turoknak hívni porontyát. Szerencsétlen kölök, mekkora teher lett volna ez számára, hiszen a játék azért annyira nem volt jó.

Ugyancsak elhíresült eset a Dave Mirra botrány. Az Acclaim készítette a Dave Mirra BMX játékokat, amelyek egész jól fogytak a híres bajnok és a fincsi játék hatására. Rögtön beindult hát az okos kis marketingesek agya, hogy ugyan csinálјanak már akkor folytatást, amelyikben ráadásként betennének még sok cicis nénit is, akiket le lehet vetkőztetni, ha a játékosok jól játszanak. Dave agyában azonnal benyomódott a format gomb, és felmondta a szerződését a kiadóval, mondván ilyen sze-



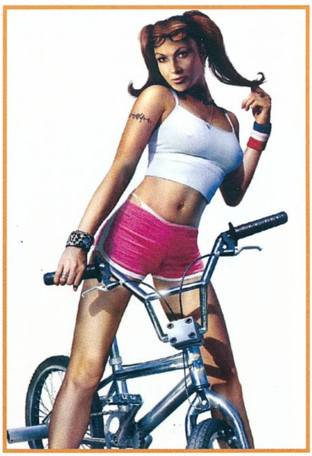


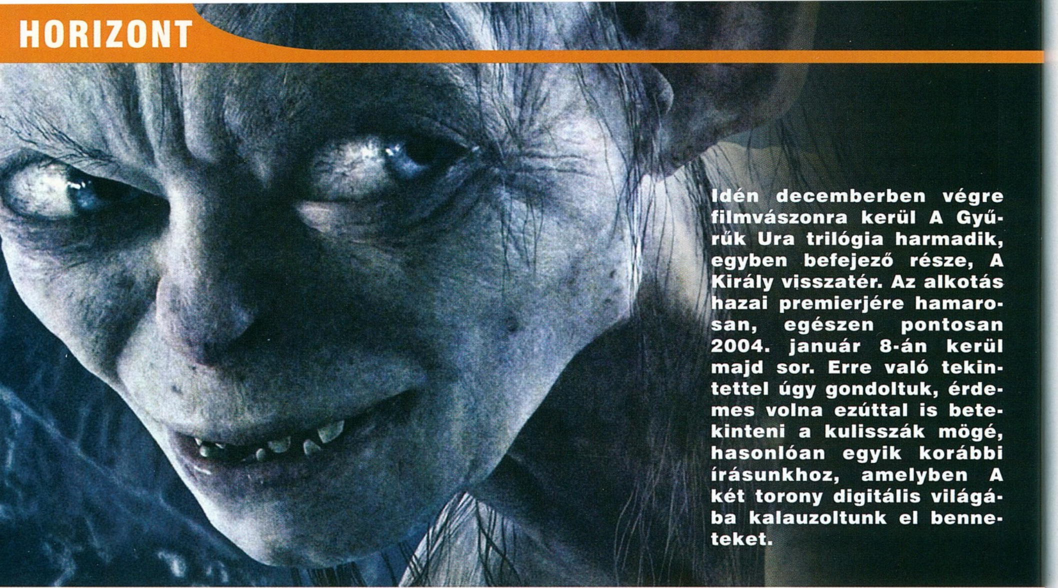
méthez nem adja a nevét. Az Acclaim bólintott, aztán akár hiszitek, akár nem, mégis kiadták a játékot, hatalmas Dave Mirra's BMX felirattal ugyanúgy, mintha nem is lett volna megegyezés. Hát nem bolondok? De! Dave-nek nem is kellett sok, azonnal beperelte az Acclaimet, akinek esélye sem volt. 20 millió dollár kártérítést fizettek a sportolónak.

Ilyenkor szoktam elgondolkodni, hogy velem miért nem akar valami zsíros kiadó játékot csinálni? Én aztán adnám a nevem ezerrel, ha kell, aztán pár epizód után én is felmondanám a szerződést, és megkérném őket, hogy ne használják azt, még összekevert betűkkel sem. Aztán leakasztanám a jól megérdemelt talicskányi aranyrudat, mert még is megtennék. A botrányok után (nem is olyan régen) Greg Fischbach távozott a vezetői bőrfotelből, az Acclaim éléről. Talán az utódja képes lesz megfelelően felügyelni a vállalat bizniszeit, és ismét sikerre vinni a jó licencekkel rendelkező kiadót...

Ez minden a mostani alkalomra kedveskéim, hamarosan újra találkozunk. Most megyek, vár a gumikacsám. Ideje már belecsobbannom a kádba. Utána bevonul a vízilovam is az ágyikómba szeretetteljes ölelésemmel párosulva, aztán együtt szenderedünk mély álomba. Már most érzem, hogy vérben úszó szemű Mocsykat és Lilyket fogok vizionálni megint... Csoda, hogy őszülnek szép szőke hajszálacskáim?

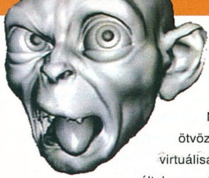
-=Flatline=-





Idén decemberben végre filmvászonra kerül A Gyűrűk Ura trilógia harmadik, egyben befejező része, A Király visszatér. Az alkotás hazai premierjére hamarosan, egészen pontosan 2004. január 8-án kerül majd sor. Erre való tekintettel úgy gondoltuk, érdemes volna ezúttal is betekinteni a kulisszák mögé, hasonlóan egyik korábbi írásunkhoz, amelyben A két torony digitális világába kalauzoltunk el benneteket.

A GYŰRŰK URA
HARMADSZOR
Betekintés A Király visszatér című film digitális világába



A digitális technológiák fő alkalmazási területei. Mindhárom film érdekes ötvözete a valóságos és a virtuálisan létező, számítógép által generált elemeknek. A Király visszatér vizuális hatásaiért a korábbiakhoz hasonlóan ismét a Weta Digital Ltd. volt felelős. Szakembereik ezúttal is valamennyi fontosabb szereplőnek elkészítették a digitális mását, mégpedig a legapróbb részletekig, beleértve a jellegzetes mozgást és az arckifejezéseket. Ezeket a digitális modelleket távoli, illetve gyorsan mozgó felvételek során, vagy veszélyes jelenetekben lehetett nagyszerűen alkalmazni. A nem emberi szereplők esetében a karakterábrázolására alapvetően kétféle eljárást alkalmaznak. Az egyik megoldás, amikor első lépésben 1-150 db modellt faragnak plasztikus anyagból, főként poliészterből. Ezek közül a rendező kiválasztja a legideálisabbat, amely alapján azután készítenek egy jóval nagyobb (nagyjából másfél méteres) változatot is, majd lézerszkenner segítségével számítógépre viszik azt. A lézeres letapogatással nyert több tízmillió poligonból álló modellt a következő lépésben leegyszerűsítik (hiszen a szkenner minden egyes apróságot rögzít, ekkora adatmennyiséggel pedig lehetetlen volna dolgozni), majd átadják az így nyert objektumot a 3D animátoroknak, akik többek között megfelelően feltextúrázzák azt. A textúrázás elemi fontosságú az élethűség miatt, ezért természetesen kihasználnak minden jelenleg rendelkezésre álló csúcstechnológiát, így az optimalizált multitextúrázást, a bump-, és displacement mapping eljárást, és sok egyebet, amire a modellezőprogram még képes. Ezután a következő szakembergárda megalkotja, és megfelelően beilleszti a jelenethez szükséges fény-árnyékhatásokat, végül pedig a mozgásanimáció is elkészül: a lényeké kézzel, az emberi karaktereké a sokat emlegetett motion capture eljárással. A vázolt különálló munkafázisokra azért van szükség, mert az elkészült modellnek minden tulajdonságában tökéletesen illeszkednie kell a jelenet képi környezetébe. Amikor valamennyi csoport végzett a maga feladatával, egy Shake nevű, az Apple által fejlesztett programmal az egyes részleteket kompozitálják, azaz egymásra illesztik. Ennek során a képre megfelelő elő-, és háttér kerül, továbbá megjelenítik rajta a különféle tereptárgyakat is. Legvégül pedig a színek, kontrasztok finomításával a részleteket egységes, egyensúlyban lévő egésszé kell varázsolni. A 3D modellezést Mayával végzik kihasználva annak igen sok hasznos pluginjét (ilyen pl. a Maya Cloth, amely a digitális karakterek ruházatának elkészítésére szolgál, vagy az arcmimika ábrázolásához használható Bland Shape).

Gollam és virtuális társai. A karakterek modellezésének másik formája a főképpen Gollam esetében lényeges eljárás, amikor ugyan szintén kézzel készített figurából indulnak ki, de a jelenetet emberi szereplő adja elő saját mozgásával, saját hangján és saját arcjátékával. Gollam megjelenítése különösen nehéz és időigényes feladat. Először is a lényt alakító Andy Serkis eljátssza a jelenetet a többi színésszel együtt. Ezután felveszik a képsort ugyanazokkal a kameramozgásokkal színészek nélkül is, majd ellenőrzik, hogy minden felvétel szöge stimmelt-e. Ezt követően a felvett anyaghoz hozzáillesztik a megvilágítást, és Andyt kézzel „kiradírozzák" a képről, helyére pedig beillesztik a digitális Gollamot. Egy házilag készített segédprogram sokat segít az animációk terén, például behajlítja a lény lábait, amikor lép, bekalkulálja a gravitáció különböző, testre gyakorolt hatásait, illetve a különféle tulajdonságú anyagok érintkezéséből adódó fizikai változásokat is, így a készítők a mechanikus elemek helyett sokkal többet foglalkozhatnak a művészi munkával. Gollam önmagában 25 GB textúrát hordoz vékonyka testén, ami azt hiszem önmagáért beszél. A „fél-valóságos" jelleg egyébként nem csak Gollam esetében érvényesül. A készítők a forgatás 36 helyszínén előzőleg csaknem 6000 m2 növényt ültettek el, majd a felvételekre további, számítógép ál-



Technológiai háttér

Az előző két film színvonalának túlszárnyalása érdekében első lépésként az addig alkalmazott géppark korszerűsítését kellett végrehajtani. A két torony munkálatait annak idején összesen 1280 processzor segítette, ebből 192 db dual-Pentium rendszer 1 GHz-en, 448 db pedig 2,2 GHz órajelen működött 2 GB memória társaságában. A harmadik rész esetében a processzorok száma 3200-ra növekedett, ennek keretében csatasorba állítottak 1174 db IBM Blade szervert 2,8 GHz órajelen működő Xeon processzorokkal és 6 GB memóriával. A fejlesztés együtt járt egy negyedik számítógépes épület felépítésével, illetőleg Network Appliance típusú fájlszerverek beszerzésével, ami további 27 terabyte merevlemez-kapacitást eredményezett (ez persze elenyésző a három film több mint 600 terabyte-os (!) tárhely-igényéhez képest). A munka megkezdésekor közelítőleg 25 millió állományt számláló, nagyjából 300 terabyte-nyi adatból kétszázezer file importálására volt szükség az első két rész anyagát tartalmazó külső háttértárakból. Emiatt a filmen dolgozó szakemberek naponta 1-2 terabyte adatot is mozgattak a belső és külső háttértár-rendszerek között.

tal generált objektumokat is beillesztettek. Egész hegyláncokat, folyókat, vízeséseket, fákat és virágokat, de még az égbolt színét is kedvükre változtatták.

Részecskerendszerek. A látványos effektusok közül a készítők ezúttal különösen nagy gondot fordítottak a tűzhányók még valóságosabb megjelenítésére. Ha ugyanis a részecskeanimátor (aki az ún. particle-effektusok kialakításáért felelős) a tűzhányó elemeit egyetlen fázisban próbálná meg



modellezni, akkor később nem lehetne a beállításokon módosítani, így a látvány túlságosan statikus és művi maradna. Éppen ezért a részecskerendszerek programozói a maximális realizmus érdekében minden korábbinál több lépésben ábrázolták a láva mozgását jellemző folyamatokat, mégpedig egyenként, eltérő áttetszőségi jellemzőkkel. Ha ehhez hozzávesszük az alrendszerenként külön optimalizált színeket, valamint a glow-effekteket (a DirectX 9-es bemutatókból is ismerős képi hatás, amely a fényes tárgyak felszíne mentén derengő, elmosottan szórt fényességet hoz létre), akkor együtt e technológiák már valóban szinte tökéletes élethűséget eredményeznek, természetesen csak komoly színkorrekció után.



A monumentális csatajelenetek generálása. A trilógia harmadik részével kapcsolatban nagyon fontos még szólni a Weta által kifejlesztett (és a hírek szerint hamarosan más fejlesztők számára is elérhető) Massive rendszerről, amely a tömeges harci események megalkotására és koordinálására hivatott. A király visszatér egy minden korábbinál nagyobb csatajelenetet foglal majd magában, amely jóval túlszárnyalja az előző rész Helm-szurdokbeli összecsapását is. Zárójelben jegyzem meg, hogy azt a jelenetet 14 héten keresztül forgatták összesen 13000 uruk-hai katona és ork szerepeltetésével. El lehet tehát képzelni, hozzávetőlegesen mire számíthatunk a befejező részben. A stáb bevallása szerint is ezek a monumentális harci jelenetek jelentik a legnagyobb kihívást. Hogy miért? Először is, meg kellett alkotni a csatákban részt vevő harcosokat. Minden kultúrát tagjainak öltözködése és fizikai megjelenése jellemez a legjobban, ez Középföldén sincs másképpen. Az orkok római katonákhoz hasonlítanak, akik életüket vezéreiktől való rettegésben élik, öltözékük kezdetleges és mocskos. A hobbitok nyughatatlanabb jelleméhez élénk színű, míg az elfek nyugodt és hűvös eleganciájához őszi árnyalatú ruhák illenek. Ezek nagy részét azonban digitálisan nem csak megalkotni, hanem legtöbbször egyben amortizálni is kellett (a ruhákat itt-ott eltépni, bepiszkítani, a páncélokat mattá, rozsdássá tenni), hogy valóban látható legyen, viselőjük milyen kalandokon ment keresztül. A külső különbségeken túl minden fajnak saját küzdési technikája, mozgása és reakciói vannak. Ezen belül egy sérült, vagy két különböző nagyságú katona is eltérően fog harcolni és mozogni (így pl. a vékonyabb alkatú gyorsabban). Mindezeket a jellemzőket veszi figyelembe és koordinálja a harci összecsapás generálása során a Massive szoftver, amelyet IRIX rendszeren kezdtek el fejleszteni, majd később áttértek Linuxra. Itt szeretném megemlíteni, hogy a program széleskörűen alkalmazza a ragdoll (rongybaba) fizikát, amely főként az összecsukló testek esésének valósághű ábrázolására szolgál (a téma iránt érdeklődőknek ajánlanám a www.havok.com oldal látogatását). Mindegyik résztvevő egyébként önálló MI-vel rendelkezik a rendszernek köszönhetően.

A rendező bevallása szerint A Király visszatér gigászi csatajelenete nem csak a Massive, hanem egyben a 32 bites processzorok határait is a végsőkig feszíti.

A jövő. Peter Jackson nemrég kifejtette, hogy milyen fájó szívvel fejezi be a munkát a trilógián. Hozzátette ugyanakkor, hogy szerinte „Gollam után is kell lennie életnek Középföldén". Nos, ez véleményem szerint nem jelenthet mást, mint egy esetleges utalást a negyedik rész forgatására, hiszen Jackson láthatóan nem akarja elvarrni a szálakat.

A rendező legközelebb 2005-ben jelentkezik majd a King Konggal, a Weta Digitallel pedig már jövőre is találkozhatunk az Én, a robot című filmben.

Sz@by



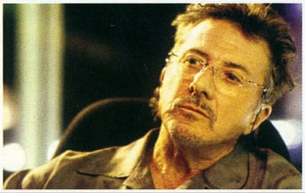
A Weta Digital Ltd.

Az új-zélandi Weta tagjai 1993-ban alapították meg a stúdiót. Peter Jacksonnal már a trilógiát megelőzőn is voltak közös produkcióik, mint pl. az 1997-es Kapcsolat, de a vállalat jegyzi a hazánkban jelenleg igen népszerű Hercules és Xena sorozatok különleges effektusait is.

MOZI

Lépéselőny

Eredeti cím: Confidence **Forgalmazó:** Budapest Film **Mozibemutató:** 2003. december 25.



Jake (Edward Burns) és csapata nagyszerűen ért hozzá, hogyan csaljon ki tízezreket mások zsebéből. Mostani akciójukkal azonban túl messzire merészkedtek: a Királytól (Dustin Hoffman) loptak, aki köztudomásúan nem igazán nézi jó szemmel, ha átverik. Jake egyik társa halála után megelőzve a további bajokat elmegy az alvilág urához, hogy ajánlatot tegyen neki. Az üzlet megköttetik: a férfi nem adja vissza a pénzt, viszont beleveszi a Királyt a következő nagy dobásába, melynek célpontja a nagyhatalmú Morgan Price (Robert Forster).
James Foley (Glengarry Glen Ross) bizonyára megelégelte az „átverős" filmek sikerét (pl. Ocean's Eleven), ezért néhány adu ásszal - köztük a rég nem látott Dustin Hoffmannal - és egy csavaros forgatókönyvvel a zsebében leforgatta a saját verzióját. A Lépéselőny sajnos még így sem lett több a divathullámot meglovagoló középszerű fércműnél, amelyen még a sztárok sem tudnak segíteni.

★★★☆☆



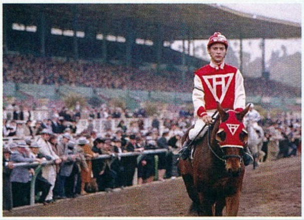
Vágta

Eredeti cím: Seabiscuit **Forgalmazó:** InterCom **Mozibemutató:** 2004. január 15.



Red Pollard (Tobey Maguire) gyerekkora óta rajong a lovakért. Tudását zsokéként élesben is kamatoztatja a korábban autókereskedőként meggazdagodott Charles Howardnak (Jeff Bridges) köszönhetően, aki az egykori cowboy, Tom Smith (Chris Cooper) tanácsára egy versenyzésre teljesen alkalmatlannak vélt ló pályára bocsátásán fáradozik. Kitartásuk meghozza gyümölcsét: azokban az időkben, amikor Amerika kilábalva a gazdasági válságból kezdte visszanyerni életkedvét, Pollard és Seabiscuit kettőse verhetetlen volt.
A Pleasantville rendezőjének káprázatosan fényképezett sportfilmje a régi idők nagy hollywoodi mozijait idézve még azokat a nézőket is lebilincseli, akik nem különösebben rajonganak a lóversenyekért. A rendkívül pozitív amerikai kritikák pedig sejtetni engedik: a Vágtá-ról hallunk még az idei Oscar-díjátadáson...

★★★★☆



DVD

A begyűjtő

Eredeti cím: Returner **Forgalmazó:** Warner Home Video **Lakossági DVD megjelenés:** 2003. december 16.

Miyamoto (Takeshi Kaneshiro) egykori barátja gyilkosán szeretne bosszút állni, de egy összecsapás során találkozik a jövőből érkezett Mirivel (Ann Suzuki). A lány szerint földönkívüli űrhajó landolt a közelben, amelynek utasát meg kell semmisíteni, különben az idegenek 80 év múlva pusztulást hoznak a Földre. A zsákmányra igényt tart a helyi maffiavezér, Mizoguchi (Goro Kishitani) is, aki értékes fegyvert lát a jövevényben.
A japán kortárs filmgyártás nemegyszer okozott meglepetést a nagyérdeműnek, most pedig A begyűjtő igyekszik folytatni ezt a nagyszerű hagyományt. Takashi Yamazaki alkotásában, melyben olyan, látszólag összeférhetetlen műfajok keverednek, mint a sci-fi, az akció- és a gengszterfilm, messze maga mögé utasítja néhány grandiózus költségvetésű, hollywoodi társát.

★★★★☆



Az 5.1-es japán és angol hang a hangfalakat és a szomszédok idegrendszerét egyaránt megmozgatja, de bónusztartalom gyanánt a három mozielőzetes édeskevés.

★★☆☆☆



Álomcsapda

Eredeti cím: Dreamcatcher **Forgalmazó:** Warner Home Video **Lakossági DVD megjelenés:** 2004. január 13.

Idegen űrhajó landol valamelyik Maine állami erdőben. Mivel az üggyel megbízott Curtis ezredesen (Morgan Freeman) egyre inkább kezd elhatalmasodni az őrület, a közeli faházban összegyűlő, emberfeletti tulajdonságokkal felruházott négy gyerekkori jó barátra hárul a világ megmentésének terhe.
Az Álomcsapda elsőrangúan megcsinált B-film lehetett volna, de az „amikor a kevesebb több" elv ebben is érvényesül. Köszönhetően a sok mindenbe markoló forgatókönyvnek, Lawrence Kasdan munkája túlontúl töredezettre sikeredett: olyan, mintha egy zanzásított Stephen King összest látnánk, benne az íróra jellemző motívumuk halmazával.

★★★☆☆



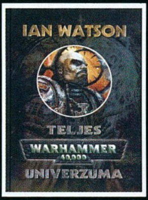
A tökéletes képminőséghez 5.1-es angol és magyar hang is tartozik. Az extrák közül leginkább az alternatív befejezés méltó említésre, mely lényegesen jobb, mint a végül a mozikba került változat.

★★★☆☆



KÖNYV

Ian Watson teljes Warhammer 40000 univerzuma



★★★★☆

Valószínűleg sokan csalódottan vették észre, hogy a vaskos kötet nem teljesen új mű, „csupán" az eddig magyarul is kiadott Watson-regények (Inkvizítor, Űrgárdista, Harlekin, Káoszgyermek) és néhány novella (A bennünk lakó szörnyeteg, Torz csillagok) összegyűjtött kiadása.
Mielőtt azonban bárki is anyagi érdekeket emlegetne, felhívnám a szíves figyelmét arra, hogy a Watson által megálmodott történetek évekkel ezelőtt nem csupán életet leheltek a Warhammer játékrendszerbe, hanem új stílust is teremtettek. És mint ilyenek, igazán megérdemlik a méltó külalakot. Csak ne lenne a könyv olyan nehéz. :)

Szukits Könyvkiadó (2003)

Mel Odom: Hajtóvadászat



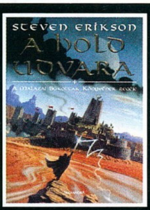
★★★★☆

Jack Skater és profi árnyvadász csapata mondhatni, régi ismerőseink. Sokszor láttuk már őket bajba keveredni, ám ekkorába - ahol tulajdonképpen mindenkivel szembekerülnek, aki csak él és mozog - még nem volt szerencséjük beletenyerelni. Valaki csúnyán megvezeti őket, és csak úgy élhetik túl a kialakult eseményeket, ha több rossz közül a számukra éppen legkevésbé rosszat választják. Hogy ezzel fel kell adniuk a függetlenségüket? Nos kérem, az életben maradásnak olykor nagy ára van.
Mel Odom regénye valójában standard Shadowrun történet (igaz, a legjobb fajtából), amely azonban semmi pluszt nem ad a műfajhoz, nem tágítja annak kereteit.

Beholder Kiadó (2003)

Steven Erikson: A hold udvara

A hatalmas Malaza Birodalomban szinte tapintható a feszültség. Az elmúlt évek vérontásai után mindenki békére és nyugalomra vágyik. Kivéve talán a császárnőt, közvetlen híveit, no meg az isteneket (elődök), akik egyébként is azt csinálnak, amit akarnak.

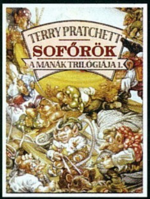


★★★★☆

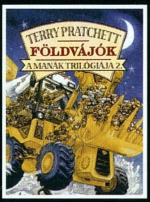
A fantasy irodalom palettája végre új színnel gazdagodott. Íme egy regény, amelyben a mágia egészen újszerű, amelyben nincsenek a mára már kicsit unalmassá váló elf/törpe/ork/goblin népségek és isteni képességekkel rendelkező szuperhősök (bár van egy kiválasztott, aki úgymond az egyik előd „megszállottja"), sőt, az események alakulása sem borítékolható előre.

Alexandra Kiadó (2003)

Terry Pratchett: A manák trilógiája 1-2. (Sofőrök, Földvájók)



★★★★☆



★★★★☆

Terry Pratchett neve mindenki számára egyet jelent a Korong-világgal. Örömmel jelenthetem, a nagyjából négyhüvelyknyi magasságú manák kalandjai sem maradnak el az előbb említett világ „agyrémeitől", bár ez sokkal inkább a fogyasztói társadalom szokásaitól való függésünket pellengérezi ki a maga utánozhatatlanul vitriolos, mégis rendkívüli módon szórakoztató stílusában. Valószínűleg számtalan értelmezés létezik, és minden olvasó a saját értékrendje szerint éli meg Pratchett meséjét, azt azonban nem lehet vitatni, hogy bár a manák a főszereplői, rólunk, humanókról szól.

Szukits Könyvkiadó (2003)

Terry Goodkind: A Szelek Temploma I-III.

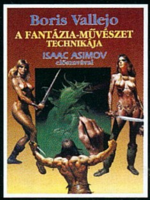


★★★★★

Úgy tűnik, Richard Rahl kalandjainak egy-egy újabb fejezete nagyjából évente jelenik meg magyarul. Pedig a Terry Goodkind által megálmodott és papírra vetett világban minden együtt van ahhoz, hogy még a legelvetemültebb fantasy-rajongók is elégedettek lehessenek. Bár, ha jobban belegondolok, ez csak azokra lesz igaz, akik a műfaj heroikus képviselőit részesítik előnyben.
Szóval ott tartottam, hogy bár remek a történet, jók a szereplők, sőt, időnként még a humor is megcsillan, úgy gondolom, ha minden egyes folytatásra ennyit kell várni, annyira szét fog töredezni a cselekmény, hogy mire a végére érünk, kezdhetjük elölről. Persze ez nem biztos, hogy baj.

E.M.K. Kft. (2003)

Boris Vallejo: A fantázia-művészet technikája



★★★☆☆

Az eddigi Vallejo-albumoktól eltérően ebben nem csupán képek és egy kevés kísérő szöveg kaptak helyet, hanem, mint ahogy azt a cím is sejteti, segítségével bepillantást nyerhetünk a fantázia-művészet kulisszatitkaiba.
Bár számtalan, a sokak által kedvelt művész képeinek keletkezésével kapcsolatos kérdésre választ kapunk, azért vannak olyan részletek, amelyekről Boris nagyvonalúan hallgat.
Ennek ellenére azok, akik művészi ambíciókat dédelgetnek, kapnak néhány gyakorlati tanácsot, akik viszont csak szemlélődni szeretnének, garantáltan egy kicsit máshogy fogják szemlélni a képeket.

Totem Plusz Könyvkiadó (2003)

MÁS

Zelda: The Wind Waker



A fene ebbe a Flatline-ba és a lepcses szájába. Addig rágta a fülemet a Zeldával, míg úgy döntöttem elég volt, inkább kölcsönkérem Lawman GameCube-ját, végignyomom ezt a Zeldát, akkor talán nyugtom lesz. Hibás lépés volt, hiszen szabadidőm nagy részét azóta a TV előtt töltöm GameCube kontrollerrel a kezemben. Elképesztő hangulat, bájos, kicsit gyerekszerű grafika és ami a legfontosabb fenomenális játékélmény. A Wind Waker alapvetően egy ügyességi játék, melybe sikeresen belecsempésztek némi szerepjátékot, egy kis hajózást, rengeteg fejtörőt és mellesleg vagy 100 óra tiszta játékidőt. Próbáljátok ki, nem bánjátok meg.

Fejlesztő/Kiadó: Nintendo

★★★★★





A mandalori zsoldost csak a hírnév érdekli, ezért is marad velünk végig



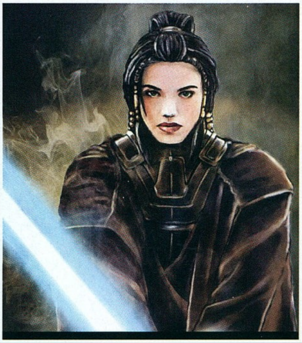
Még a vukik között is találunk gonosz karaktereket

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

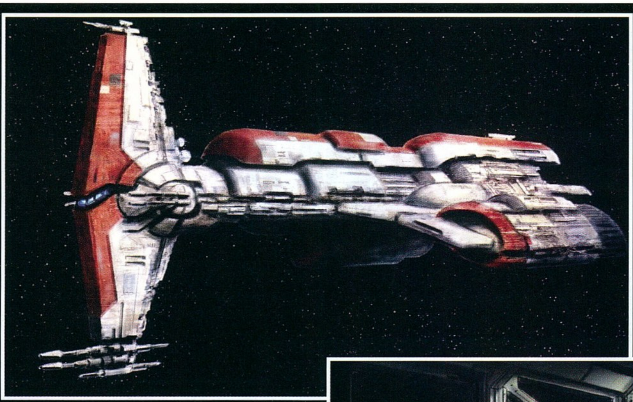
Réges régen, egy messzi messzi galaxisban...

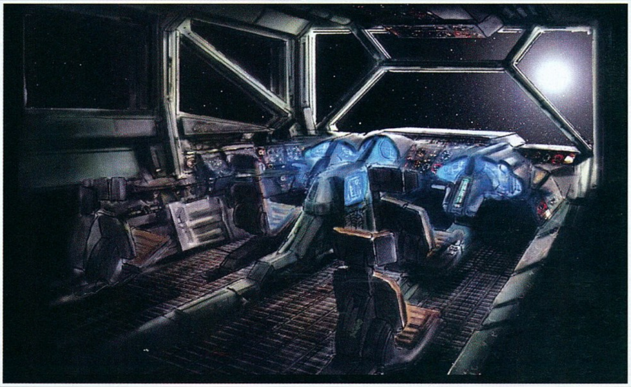


Taris. Az Endar Spire felrobbanása előtti események igazából oktatórésznek foghatók fel, egyetlen irányba lehet menni, elakadni nem tudunk. A mentőkabin becsapódását sikeresen túléltük, itt kezdődnek az igazi megpróbáltatások. Legfontosabb feladatunk az ifjú Jedi lovag, Bastila megmentése lesz, akit az egyik banda (Black Vulkars) fogságba ejtett. A bolygó söpredéke az alsóvárosban (Lower City) éli mindennapjait, oda azonban a Sith megszállók nem engednek le civileket. Első feladatunk az lesz, hogy Sith egyenruhára tegyünk szert az őrök megtévesztése érdekében. Ezt az uniformist a második lakónegyedben lévő szobák egyikében szerezhetjük meg, ott, ahol a Sith őrjárat éppen kihallgat egy idegen lényt. A parancsnokról leszedett egyenruhában már lemehetünk a lifttel az alsóvárosba. Itt meg kell keresnünk a Hidden Boks bázist, és bevágódnunk a banda fejénél. Tőle tudjuk meg, hogy Bastila a rivális banda fogságába esett, ő lesz a fődíj a napokban megrendezésre kerülő fogatversenyen. Alkut ajánl, hogy amennyiben segítünk neki visszaszerezni a Vulkarok által ellopott prototípust, úgy benevez a versenyre, és esélyünk lesz megnyerni a Jedit. A Sith uniformisért cserébe kapunk hamisított papírokat, azokkal bárhová beengednek. A Vulkar bázis bejáratát azonban túl jól őrzik, szemből betörni egyenlő az öngyilkossággal, így keresnünk kell egy hátsó bejáratot. A legcélszerűbb a csatornákon, illetve a számkivetettek városán keresztül menni (Undercity). A legalsó szintre is csak lifttel mehetünk le, persze a megfelelő okmányok bemutatása után. Itt csatlakozik kis csapatunk harmadik tagja, Mission Vao, a twi'lek tolvajlány. gamorreani rabszolga-kereskedők elrabolták vuki barátját, őt kell kiszabadítanunk a fogságból. A csatornákban hamar megtaláljuk a „disznók" főhadiszállását, ide zárták be Zaalbart, a vukit. Kiszabadulása után ő is csatlakozik a csapathoz, remek lövész, továbbá az ereje miatt kiváló kardforgatót faraghatunk belőle. Zaalbar megmentése után Mission segítségével átjuthatunk az energiafalon (csak ő tudja a jelszót). Innen már csak egy ugrás, no meg egy éhes rancor választja el a csapatot a Vulkarok bázisától. A rancor ezen a szinten még túl



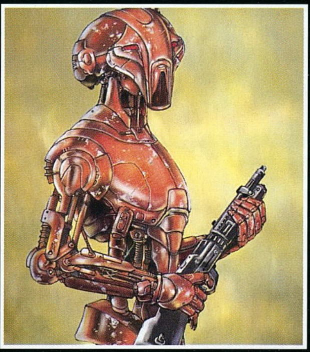
erős ellenfél, inkább cselezzük ki. Feszegessük szét az ajtó előtt heverő leszakított kar ujjait (a rancorok kedvenc eledelének aromája van az üvegcsében), tegyük az üveget a hullahalom közepébe egy gránát társaságában. A falánk rancor gondolkodás nélkül behabzsolja a gránátot, amely alaposan megfekszi a gyomrát. A Vulkar bázis két részből áll, az alsó szinten tárolják az ellopott motor prototípusát (a felvonót védőt lézertornyokat az irányítószobában lévő terminál segítségével kapcsolhatjuk ki). A prototípus visszaszerzése után elindulhatunk a versenyen, már csak meg kell nyernünk (ne felejtsünk el váltani, kikerülni a sziklákat és rámenni a gyorsítópadokra, ez esetben nem lehet





gond). A Vulkarok azonban rossz vesztesek, harc nélkül nem adják a Jedit. Bastila lesz a csapat ötödik tagja, értékes szövetséges. Hamarosan hírt kapunk, hogy a mandalorian zsoldos Canderous találkozni kíván velünk a felsőváros kantinjában. Nagyon úgy tűnik, hogy a helyi maffiafőnök (Davik Kang) rendelkezik az egyetlen olyan hajóval, mely áttörheti a Sith blokádot. A hajó önmagában azonban nem elég a meneküléshez, meg kell szerezni a Sith bázison őrzött titkos kódokat is (ezek iktatják ki az automata lézerágyúkat). A bázisra csak úgy juthatunk be, ha a helyi robotkereskedésben megvesszük T3-M4-et, a kódfeltörésben jártas droidot (csak ő tudja kinyitni a katonai bázis bejáratát). A kódok a második szinten vannak, a sötét Jedi kormányzónál, őt kell elintéznünk.

A kódok birtokában ugorjunk be az alsóvárosi kantinba, itt vár a mandalori zsoldos. Csatlakozik a csapathoz, majd velünk együtt megpróbálja ellopni Davik legnagyobb becsben tartott hajóját, az Ebon Hawkot. Az űrhajó előző pilótáját a kínzókamrában találjuk meg, kiszabadításáért cserébe elárulja a hajót védő biztonsági kódokat. Davik persze rájön a cselre, és ránk uszítja legjobb emberét, Calo Nordot. Időközben megérkezik a Sith flotta is, és nekilát módszeresen szétbombázni az egész bolygót (nehogy Bastila véletlenül elszökjön). Davik halála

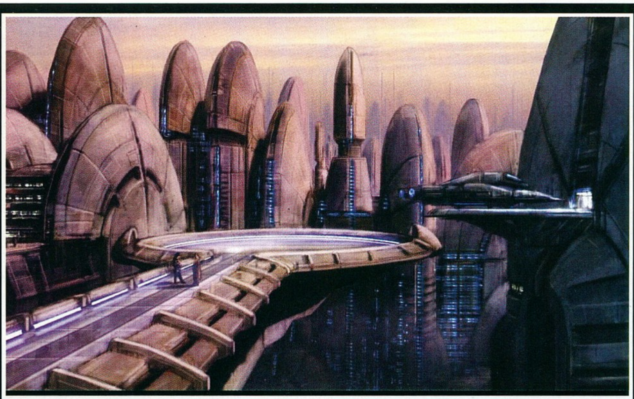


után ugorjunk be az űrhajóba, szedjük fel a csapat többi tagját, majd irány a Dantooine, a Jedi tanács.

Dantooine. A Jedi tanács hosszas vita után úgy döntött, hogy megkezdhetjük a Jedi képzésünket, függetlenül az életkorunktól. Az első két feladat nem túl nehéz, mindössze a tanács tagjait kell kifaggatnunk, illetve elkészíteni életünk első fénykardját. Ezután viszont bevágnak a mélyvízbe: meg kell keresnünk a vadonban azt a helyet, mely felelős a vadállatok szokatlan viselkedéséért. A Jedi mesterek az Erő sötét oldalára gyanakszanak, feltételezésük szerint található a bolygón egy olyan pont, melyet az Erő sötét oldala átjár. A vadon élő állatok közül egyedül a kath houndok jelenthetnek veszélyt, de csak a felkészületlen kalandozókra. Komolyabb gondot jelenthetnek a mandalori rablók, akik a védtelen telepeseket terrorizálják. Őket fokozott figyelemmel közelítsük meg. A mandalori zsoldosok vezérét legyőzve teljesíthetjük az egyik mellékküldetést: ő az, aki a legyőzött Jedi lovagok fénykardjait gyűjti ereklyeként. A vadonban bukkanhatunk rá a kristálybarlangra, itt a fénykardunkhoz szedhetünk össze különböző tulajdonságokkal bíró kristályokat. Az Erő sötét oldalának erejéből táplálkozó ligetben találjuk meg a Jedik megtévedt báránykáját, Juhanit. Kérdés nélkül nekünk ront, és csak akkor csillapodik le, amikor már alig áll a lábán. A gonosz oldal felé kacsingató játékosok ilyenkor végezhetnek vele, viszont ebben az esetben megfosztják a csapatot egy értékes Jedi társtól (Juhani ugyanis csatlakozik hozzánk). Harc helyett inkább érdemesebb őt meggyőzni arról, hogy térjen le a sötét útról, míg nem késő. Szerencsére belátja a tévedését, és visszatér a Jedi tanács elé, hogy ítélkezzenek felette. A tanács ezután új feladattal bíz meg minket: fel kell derítenünk, hogy milyen titkot rejt a bolygón lévő Rakata rom. A romok ajtaja már nyitva van, a felderítésre küldött Jedi viszont halott. A romváros védelmi rendszere végzett vele, és ránk is ez a sors vár, ha nem vagyunk résen. A keleti és a nyugati ajtó mögött lévő ősi számítógép analizálja a beszédünket, sőt még az adatkártyánkat is képes beolvasni. A komputer által feltett kérdésekre a válaszok nem túl nehezek, mindössze azt kell eldöntenünk, hogy melyik bolygó tartozik az élet (Oceanic, Arboric, Grassland), illetve a halál (Barren, Volcanic, Desert) kategóriába. Ezután szabad az út a Star Map első darabjához, amely megmutatja, milyen bolygókra kell ellátogatnunk a közeljövőben. Térjünk vissza a tanács elé, és számoljunk be nekik felfedezésünkről. Innentől kezdve szabadon repkedhetünk a világűrben a megadott bolygók között, csak rajtunk múlik, hol kezdünk neki a nagy kalandnak.



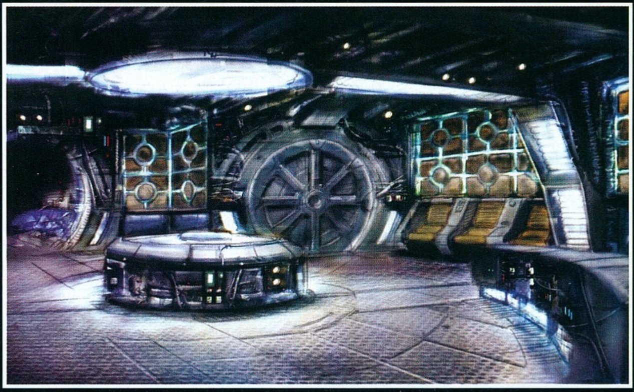
Tatooine. A homokdűnékkel borított bolygó mélyén ott rejtőzik a keresett Star Map részlet, ehhez viszont fel kell derítenünk a vadont. A városból azonban nem lehet kijutni olyan egyszerűen, csak a Czerka mamutvállalat által kiállított engedéllyel rendelkező vadászokat engedik ki a

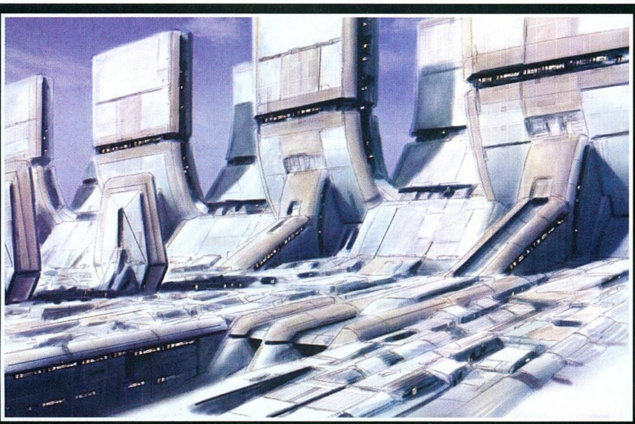


A bérgyilkos Jedi

A harmadik térképdarab megszerzése után egy Vak nevű twi'lek keres meg minket, és átad egy datapadet. A szöveg szerint meg kell keresnünk egy Hulas nevű rodiant, aki a Manaan bolygón vár minket (a köztársasági enklávé bejáratánál lebzsel). Egy titkos, bérgyilkos szövetség ügynöke, aki be akar szervezni a szervezetbe (csak akkor hajlandó beszélni, ha egyedül megyünk hozzá). A felvételhez azonban bizonyítanunk kell: a megadott két célpont közül legalább egyet el kell intéznünk (az egyik terrorista ezen a bolygón, akit a köztársaságiak elkaptak, a másik rabszolga-kereskedő a Dantooine-on a Matale birtokon). Mindkét munka elvégzése után jutalmul kapunk egy nagyon jó, máshol nem beszerezhető tárgyat (valamint a sötét oldalunk erősödik). A terroristát lehet a leggyorsabban elintézni: egyszerűen menjünk be a köztársasági börtönbe, és ott babráljuk meg az erőtér melletti számítógépet. Siker esetén belépünk a Geno-Haradan ügynökök táborába. Három lehetséges célpont likvidálását bízzák ránk. Az első szintén itt él a Manaanon, egy gazdag műkincskereskedő, aki mellesleg zsarolásból él. Hozzá csak a segédjén, Vakon (Manaan Swoop Registration) keresztül juthatunk el. A második célpont a Tatooine-on vadászik (ott, ahol a buckalakók táborhelye található). A harmadik célpont alakváltó, őt a Kashyyykon találjuk meg a Shadowlandben. Először egy vuki alakját veszi fel (ha elolvassuk a halott vukinál talált feljegyzést, akkor leleplezhetjük). Később átalakul majommá, ebben a formájában csak úgy leplezhető le, ha a környéken található összes majmot elpusztítjuk. A három célpont likvidálása után kiderül, hogy az egész beszervezés átverés volt, Hulas csak a vetélytársait akarta kivonni a forgalomból. Hívjuk párbajra a szemetet (Dune Sea, Tatooine), de ne menjünk egyedül, a bérgyilkos valóságos kis hadsereget hoz magával (három Jedi lovag azonban simán elintézi őket).

városkapun. Vadászengedélyt hivatalosan azonban nem lehet beszerezni, bár a Czerka kirendeltségen tartózkodó tiszt megemlít egy lehetőséget. A bányavállalatnak az utóbbi időkben meggyűlt a baja a buckalakókkal, ezért fizetett gyilkosokat fogadtak fel az őslakosok kiirtására. A feladatunk az lesz, hogy a városhoz legközelebb élő törzs főnökét likvidáljuk (a fegyverét el kell hoznunk a tisztnek). A vérontás azonban egy Jedinek semmiféleképpen nem öröm, ezért mindent meg kell tenni annak érdekében, hogy békés úton vessünk véget a viszálynak. A város droidszaküzletében olyan harci robotot árusítanak, mely beszéli a Sand People dialektusát. Az ára azonban meglehetősen borsos, mélyen az erszényünkbe kell nyúlnunk, ha meg akarjuk venni (az elmetrükk használatával a felére lealkudhatjuk az eredeti árat). Az orgyilkos robot ideális tagja a gonosz partinak, távolsági fegyverével meglehetősen hatékonyan támogatja a kézitusában jártas társait. A sivatag meglehetősen veszélyes környék, a harcias buckalakók többször is az életünkre törnek. A legyőzött ellenfelektől vegyük el a ruháikat, majd álcázzuk magunkat a rongyokkal. Keressük meg a törzs főhadiszállását (a sivatagban vigyázzunk az aknákkal), ide csak úgy juthatunk be, ha a hús-vér karaktereken buckalakó ruha feszül (értelemszerűen a droidokat nem kell álcáznunk). A bejáratot őrző turbólézereket ugyan megtéveszthettük, de a bázis belsejében már nem tudjuk megtéveszteni az őslakosokat. A harcosok a főnök elé visznek minket, ahol elég egyetlen rossz megjegyzés, és az egész törzs a torkunknak ugrik. A gonosz beállítottságú karakterek mindenkit lemészárolhatnak, de létezik békés megoldás is. A törzsfőnök megelégelte a civilizáció közelségét, ezért úgy határozott, hogy az egész törzset áttelepíti a pusztába. A túléléshez azonban szükségük lesz párologtatókra, ezt nekünk kell beszereznünk. Ilyen berendezést egyedül a Czerka kirendeltségen lehet venni, ne sajnáljuk rá a pénzt. A párologtatókat látva a törzsfőnök megígéri, hogy beszüntetik a bányászok elleni támadásokat, és tisztelete jeléül még a fegyverét is nekünk ajándékozza (ne felejtsük el visszavinni a kirendeltség vezetőjének). A következő feladatunk a nagy krayt dragon búvóhelyének felkutatása lesz. Az ide vezető térképet a törzsfőnöktől kapjuk meg, a barlangja a keleti dűnék lábainál található. Egy kifejlett sárkány azonban még a Jediknek is túl nagy falat, egyedül nem is tudjuk legyőzni. A vadászathoz hamarosan újabb vadász csatlakozik, ő már előre aláaknázta a barlang bejáratát. Most már csak arra kell rávenni a sárkányt, hogy kimásszon a rejtekhelyéről. A krayt sárkányok kedvenc eledele a bantha, ezek a csökönyös barmok viszont egyáltalán nem oda mennek, ahová terelik őket. A bantha csali (az Ebon Hawk mellett lévő kereskedőnél vehetünk) illatát megérezve azonban képtelenek ellenállni, engedelmesen követnek minket a barlanghoz (néhány Tusken Raider ugyan megpróbál megállítani, de nem sok eséllyel). A sárkány a banthák illatát megérezve azonnal kiront a barlangból, miközben sorra robbantja fel az aknákat. A fenevad halála után megkapjuk megérdemelt jutalmunkat (a krayt gyöngy ideális a fénykardtuninghoz), ráadásul a barlang rejti a soron következő Star Map részletet. Távozáskor régi ismerősünkbe, Calo Nordba és bandájába botlunk. A fejvadász alkut kötött a Sith-ekkel, a fejünkért cserébe tetemes vérdíj üti a markát. Néhány jól irányzott fénykardcsapás azonban rögtön eltereli a figyelmét a jutalomról, kénytelen inkább a túlélésre koncentrálni. A bérgyilkos lik-



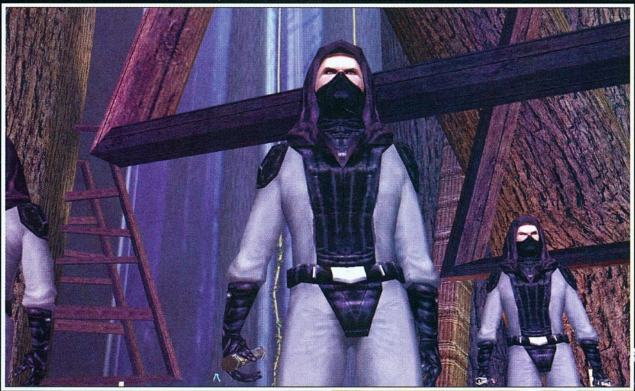


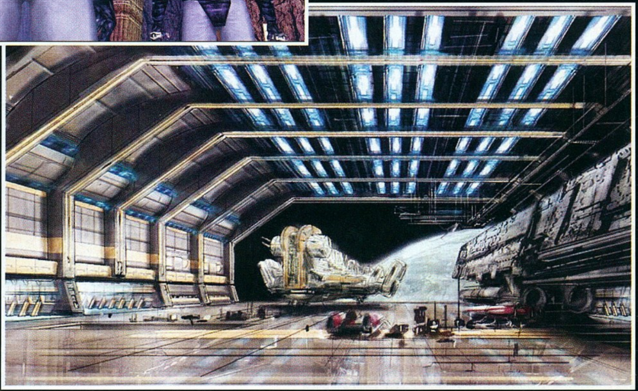
Yavin Space Station

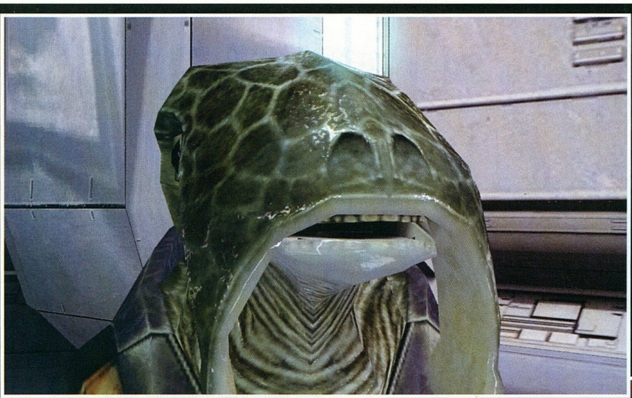
A Dantooine után az űrhajónkkal eljuthatunk a Yavin bolygó körül keringő űrállomásra. Ez azért érdekes, mivel ez nincs benne az Xbox változatban (bár az ígéretek szerint később az Xbox Live segítségével letölthető lesz). Az itt élő kereskedőnél találjuk meg a játék legjobb fegyvereit és páncéljait, sőt még a fénykardokba való színkristályt is lecserélhetjük itt. Érdemes ide többször visszajönni, a rodian ezermester mindig más újdonsággal lep meg minket (a legjobb nehézpáncél csak a második látogatás után jelenik meg a tárgyak között). Harmadszorra banditák kis csoportja látogatja meg barátunkat, erővel akarják elszedni a készletét. Ezt akadályozzuk meg, nem lesz hálátlan. Érdemes a többi bolygón összeszedett tárgyakat itt eladni, jóval többet fizet érte, mint a többi kereskedő (sajnos a 250 kredites határ nála is érvényes).

vidálása után térjünk vissza a hajónkra, és irány a vukik bolygója, a Kashyyyk.

Kashyyyk. A hatalmas mamutfenyők világában nincs minden a legnagyobb rendben. A Czerka ide is betette a mocskos lábát, ezen a bolygón az ő közreműködésükkel virágzik a vuki rabszolgakereskedelem. Útitársunk, Zaalbar nem nagyon akar beszélni a bolygón töltött éveiről, úgy látszik, voltak gondjai a családjával. Keressük fel a vukik faluját, ahol Zaalbar testvére a nagyfőnök. Az egész rabszolga-kereskedelem az ő tudtával és beleegyezésével zajlik, így érthető, hogy nem örül a testvérének. Egyből fogságba is ejti, és csak akkor hajlandó szabadon ereszteni, ha végzünk a vadonban kóborló őrült vukival (ő a régi törzsfőnök, a két fivér apja). A földre csak a felvonón keresztül juthatunk le, de nem árt óvatosnak lenni, a vadállatokon kívül még számtalan veszély leselkedik ránk (pl. mandalori martalócok). A vadonban újabb, érdekes karakterrel találkozhatunk össze, Jolee Bindo a renegát Jedi lovag már évtizedek óta remete módjára él, és nem is nagyon hiányzik neki a társaság. Mindenről tud, ami ezen a területen történik, egyedül ő képes semlegesíteni az átjárót védő energiamezőt. Az öreg azonban potyára nem segít, előbb el kell zavarnunk a Czerka vadorzóit az erdőből. Jolee jobban szeretné, ha vérontás nélkül oldanánk meg ezt a feladatot, de ez csak rajtunk múlik. Az őrök lefizetésével vagy „meggyőzésével" kapjuk meg a kódokat a hangriasztókhoz, ezekből elég kettőt semlegesítenünk ahhoz, hogy a tábor védelme felboruljon. Hamarosan óriási szörny érkezik, és a vadászokból villámgyorsan űzött vad lesz. Az energiamező kiiktatása után megérkezünk a vadon legveszélyesebb részére, itt rejtőzködik a Star Map következő darabja. A térképrészletet védő robot csak a gonosz válaszokat fogadja el, amennyiben szeretnénk a sötét oldal irányába elmozdulni, úgy le kell győznünk a térképet védő két droidot (nem egyszerű feladat, kemény harcosok, melyek rendelkeznek a bénítás képességével). A közelben található a vukik szent oltára, itt szokták a tisztás közepén lévő liánra felkötözni a friss tetemeket, hogy előcsalogassák az erdő legnagyobb ragadozóit. Tegyünk mi is így, és hamarosan egy óriási terentek ront ránk a sűrűből. Az irhájában megtaláljuk Bacca kardjának a pengéjét, ezt mindenféleképpen vegyük magunkhoz. Az öreg törzsfőnök első dühében ugyan ránk ront, de néhány jól irányzott fénykardcsapás észhez téríti. Bacca kardjának pengéjével jogot formálhat a törzs jelenlegi vezetőjének kihívására, és amennyiben a jó oldalt szolgáljuk, úgy segítsünk neki (a gonosz







karakterek egyszerűen öljék meg, majd nézzék végig, hogyan hajtják rabszolgasorba az egész vuki fajt). A lázadás hamarosan az egész bolygóra kiterjed, a feldühödött vukik szó szerint darabokra szaggatják a Czerka központot. Innentől kezdve a vukik szabadon élnek, mi pedig készülhetünk a következő utazásra. Irány tehát a Manaan, a vízbolygó.



Manaan. A Köztársaság és a Sith Birodalom a bolygó semleges státusza miatt kénytelen elviselni egymás közelségét, mivel a kolto, a galaxis legjobb gyógyító széruma kizárólag a Manaanról importálható. Az őslakos Selkath-ok meglehetősen komolyan veszik az összetűzéseket, komoly bírságokat szabnak, sőt halált okozó csetepaték során akár ki is végezhetik a bűnösöket. Keressük meg a köztársaság diplomatáját (Republic Enclave), majd faggassuk ki, mit tud a Star Mapről. Az öreg ugyan birtokában van a keresett információknak, de nem hajlandó elárulni, csak ha elvállalunk egy igen kényes küldetést. Az lesz a feladatunk, hogy bejussunk a Sith bázisra, és ott visszaszerezzük a köztársasági robot memóriáját, mielőtt a Sith-ek feltörnék a kódokat. Az ellenség bázisára bejutni nem lesz könnyű, három módszer közül választhatunk (fogolyvallatás, hamis kódkártya elkészítése, hátsó bejárat). A bejutás után az egész Sith bázis nekünk esik, mi se maradjunk adósak. Keressük meg a robotunkat, majd szerezzük vissza az adatbankját. Az egyik szobában fiatal Selkath-tanítványokra bukkanunk, ezeket a Sith-ek hálózták be hamis ígéretekkel. Győzzük meg őket az árulásról (az egyik szomszédos kínzókamrában megtaláljuk halott barátaikat), majd engedjük el őket. A közeli gyakorlóteremben megtaláljuk a nagyfőnököt, aki egy sötét jedi mester. Az ő ládájában leljük meg azt a memóriakártyát, mely bizonyítékul szolgál a Sith-ek árulására. A bázis kijáratánál a Selkath biztonsági erők letartóztatnak, ne tanúsítsunk ellenállást. A kirendelt védőügyvédet gyorsan rúgjuk ki, ha rá bíznánk a védelmünket, akkor a végén a kivégzőkamrában találnánk magunkat. Vegyük inkább kézbe a saját védelmünket, és mutassuk meg a Sith-ektől elszedett feljegyzéseket. Szabadulásunk után vigyük vissza a robot memóriáját a köztársaságiaknak. Rendkívül hálásak, de kiderül, hogy nagyobb a baj, mint azt első látásra hittük. A semlegességi egyezményt felrúgva a köztársaság létrehozott egy titkos kutatóállomást a tengerfenéken. A létesítmény éveken keresztül gond nélkül működött, de néhány nappal ezelőtt minden összeköttetés megszakadt. A felderítőcsapatok sorra odavesztek, még a viharvert zsoldoskommandó sem járt sikerrel. Ránk vár a feladat, hogy a köztársasági tengeralattjáróval alámerülve átfésüljük a bázist, és kiderítsük, mi okozta a katasztrófát. A bázison szinte mindenki halott, csak az őrült Selkath katonák lézengenek a folyosókon. A bázis egy része víz alá került, ide csak úgy juthatunk be, ha felvesszük a mélytengeri búvárruhát és a cápák ellen kifejlesztett hangfegyvert. A zsilipkamrán keresztül kijuthatunk a tengerfenékre, itt azonban nagyon óvatosnak kell lennünk a cápák miatt. A hangfegyver csak közelre hatékony, így a megfelelő időzítés elengedhetetlen. A létesítmény másik részében két tudós is életben maradt, ők azonban meglehetősen bepánikoltak. Az egyik még a túlnyomásos kabint is működésbe hozta, csak hogy mentse az irháját. Hatvan másodperc áll a rendelkezésünkre, hogy meggyőzzük jó szándékunkról, vagy kikapcsoljuk a számítógép-terminálon keresztül a folyamatot. A tudósoktól megtudjuk, hogy a bajt egy óriási cápa okozta, akit ők zavartak fel azzal, hogy túl mélyre ástak. Hanghullámaival megőrjítette a Selkath-



Tippek-trükkök

A főkarakternek már rögtön a kezdéskor menjünk rá a Persuade skilljére, ez nagyon hasznos pénzkereseti forrás lehet a későbbiekben.

Az ügyesség nagyon fontos alaptulajdonság, magas érték esetén a védelmünk jelentősen megnő.

Harc közben minden körben gyógyíthatunk, ha megállítjuk a játékot, a nehezebb csatákat így könnyedén átvészelhetjük.

Páncélban nem tudjuk az Erő bizonyos trükkjeit előhívni (gyógyítani tudunk, villámot szórni nem), érdemes valami jobb jedi köpenyt beszerezni.

A legjobb tárgyak bővíthetők, időnként ellenőrizzük ezeket a munkapadnál (az Ebon Hawkon van ilyen). Ugyanaz a bővítés különböző páncélban vagy fegyverben eltérő tulajdonságot ad.

Három magas szintű Jedi lovag a csapatban szinte legyőzhetetlen triót alkot.

Az aknákat nem csak semlegesíteni, felszedni is lehet. Ezeket mi is lerakhatjuk, de akár jó pénzért el is adhatjuk.

A számítógépet mindig az használja, akinek a legmagasabb a komputerképessége, jóval hatékonyabban tudja felhasználni a spike-okat, mint a kevésbé képzett társuk.

Keményebb ellenfelekkel küzdve használjunk stimulánsokat, ezekből bőven találunk menet közben.

Az Ebon Hawkhoz visszatérve az összes sérülésünk meggyógyul. A veszélytelen helyekről bármikor egy pillanat alatt eljuthatunk a hajóhoz, sőt vissza is „teleportálhatunk" oda, ahonnan elindultunk.

Ne feledkezzünk meg a gránátokról: egy-két pontosan bezsákolt darab a csoportban támadó rosszfiúk ellen csodákat tud művelni.

A legtöbb társunk kaphat valamilyen saját küldetést, ehhez viszont az kell, hogy ők is a trióban legyenek, és néha elbeszélgessünk velük a múltjukról.

Férfi karakter esetén Bastilával, női karakter esetén Carth-szal szövődhet románc.

Harc közben az Erő nagyon lassan regenerálódik, alacsony érték esetén álljunk meg, és várjuk meg, míg feltöltődik.

okat, így azok mindenkit leméároltak. Az óriáscápát hagyományos fegyverekkel nem lehet megsebezni, de sikerült kifejleszteniük egy újfajta mérget, mely végezhet vele (és egyben ökológiai katasztrófát okoz). A helyettes szerint azonban nem szabad megmérgezni az óceánt, inkább fel kell robbantani a betakarító gép motorját, mert elképzelhető, hogy a szörny a zaj miatt lett ilyen agresszív. Menjünk ki a szemközti zsilipen, majd keressük meg a víz alatti terminált. A mérget azonnal berakhatjuk, a gép felrobbantásához egy könnyű feladványt kell megoldanunk (hármas tele, áttölt az ötösbe, hármas tele, áttölt az ötösbe, ötös ürít, majd a hármasban lévő egyet áttölt, hármas tele, áttölt az ötösbe, így az ötösben összesen négy lesz). Bármelyik megoldást választjuk, a szörnyfenyegetés megszűnik, és gond nélkül eljuthatunk a Star Maphez. Térjünk vissza a felszínre, ahol ismét letartóztatnak. Méreg használata esetén kivágnak a bolygóról, és soha többet nem térhetünk vissza. Abban az esetben, ha mi a gépet robbantottuk fel, akkor nemzeti hőst kreálnak belőlünk.

Vigyázat, a negyedik térképdarab megszerzése után Malak lerohanja a Dantooine-t, oda már nem térhetünk vissza többé.

Leviathan. A negyedik térképdarab megszerzése után egy Sith csatacirkáló kitépi az Ebon Hawkot a hipertérből, és vonósugara segítségével fogságba ejti a hajót. A landolás előtt el kell döntenünk, hogy melyik legyen az a karakter, aki majd megmenti a többieket. Öt karakter közül választhatunk (Juhani, Jolee, T3-M4, HK-47, Mission), mindegyik más-más stratégiát kíván. Az egyik legjobb választás Juhani: álcázza magát, így minden felszerelését megtarthatja (ráadásul Jedi, ami nagyon sokat számít ebben a helyzetben). A társainkat az egyik számítógép-terminál segítségével szabadíthatjuk ki (az egyik cellában raboskodik egy Rodian, akinél van egy hasznos kódtörő egység). Fegyverezzük fel a csapatunkat (az összes felszerelésünket megtaláljuk a raktárban), majd induljunk el a hídra kikapcsolni a vonósugarat. A küldetésben Carth és Bastila vesz részt, a többiek az Ebon Hawk őrségét intézik el. A parancsnoki híd egy része teljesen le lett zárva, ide csak kívülről juthatunk be. Az űrruhákat a fegyvertárban találjuk meg (Armory), ezt azonban rendesen őrzik. A zsilipen keresztül kerüljük meg a zárt ajtót, majd rontsunk be az irányító központba. Itt már vár ránk a hajó parancsnoka, Carth régi mentora. Csapjunk szét a rosszfiúk között, majd kapcsoljuk ki a terminálon a vonósugarat (a hajó úti célját sajnos nem változtathatjuk meg). Liftezzünk le a hangárba, ahol magával Darth Malakkal kerülünk szembe. A főgonosszal szemben nincs esélyünk, egyedül Bastila önfeláldozásának köszönhetően tudunk meglépni. Itt derül fény arra, kik is vagyunk valójában (Darth Revan), ami általános megdöbbenést kelt a társaink körében. Szerencsére így is bizalmat szavaznak nekünk, így a küldetés folytatódhat.

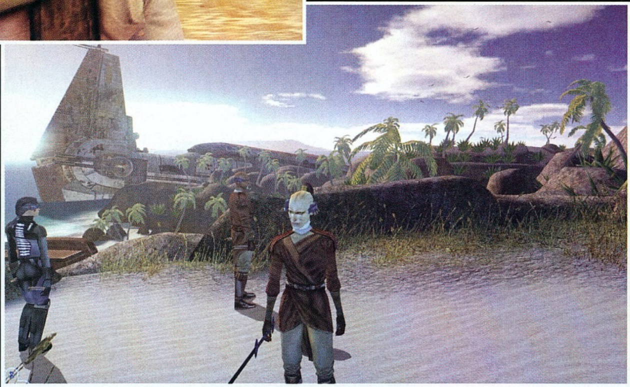




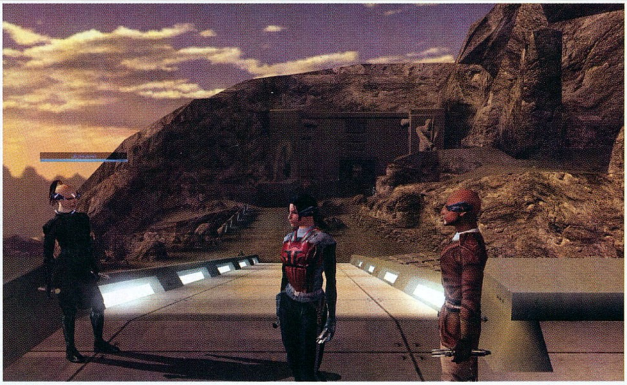
Koribban. Ezen a kopár bolygón található az utolsó térképrészlet, ehhez viszont először fel kell vetetnünk magunkat a Sith akadémiára. Az akadémia bejáratát vigyázó őr azonban nem enged be, csak a tanítványok és a mesterek léphetnek be az iskolába. Térjünk vissza a kantinba, és keressük meg Yuthurát, a twi'lek Sith oktatót. A segítségével felvételt nyerünk az akadémiára, ahol igen kemények a



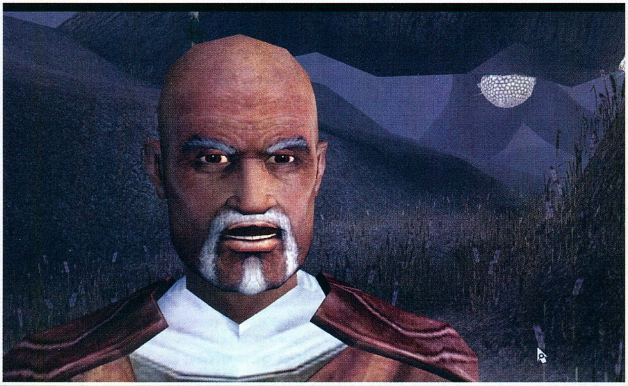
Egyedül kell eljutnunk a Star Maphez, és elhozni onnan a Sith fénykardot. A savmedencén keresztülugrani nem lehet, az átjutáshoz meg kell szereznünk a különleges jéggránátot, amelylyel befagyaszthatjuk. A gránátokat a két terentek (nem muszáj megölnünk őket, nagyon kemény diók így egyedül) által őrzött ajtó mögött találjuk, a továbbjutáshoz azonban meg kell oldanunk a másik ajtó mögött található logikai feladványt (át kell pakolnunk a bal oldali oszlopról a korongokat a jobb oldalira, de vigyázni kell a színkódok helyes sorrendjére). Fagyasszuk be a savtengert, majd szerezzük meg a Star Map utolsó darabját, és vegyük fel a fénykardot. A két mester már vár ránk, mindkettő a mi segítségünkkel akar végezni a másikkal. Válasszuk ki,



játékszabályok. Az öt jelöltből csak egy kerül be a Sith-ek közé, a többieknek várniuk kell még egy évet. A kiválasztás azon múlik, hogy ki milyen feladatokat képes teljesíteni (öt alküldetést kell teljesítenünk a nyeréshez). A Sith kódexet Ythurától tanulhatjuk meg, Uthar mesternek visszamondva szerezhetjük meg az első pontunkat. Faggassuk ki az akadémia oktatóit és tanárait, a küldetések nagy részét ők adják, de vigyázzunk, néhány feladat végrehajtása a sötét oldal erősödését eredményezi. Az Sith völgy felé vezető úton különös barlangot találunk: itt bujkálnak a Sith-ekből kiábrándult diákok. Keressük meg őket, és ajánljuk fel a segítségünket. Először gyanakodva néznek ránk, de amint eltakarítottuk a kijáratot őrző terenteket, hisznek nekünk. Utharnak elég annyit mondanunk, hogy a szökött tanítványok örökre eltávoztak. A Sith völgyben négy magas szintű Sith Lord sírkamrája található, ezek közül azonban egyelőre csak háromba mehetünk be. Mindháromban egy-egy küldetést teljesíthetünk. Itt bujkál Uthar egykori mestere is, aki az évek során szép lassan megőrül. Az öreg teljesen megkattant, nem lehet megmenteni, végezzünk vele. Ajunta Pall kriptájában találjuk meg a játék egyik legjobb fegyverét, Ajunta kardját. A szellemalakot öltött Sith lovagot kellő meggyőzőerő birtokában visszatéríthetjük a jó oldalra, sőt még a kardját is megszerezhetjük (feltéve, ha a megfelelő kardot adjuk oda a szobornak). A harmadik sírkamrában egy renegát orgyilkos droidot kell hatástalanítanunk, itt is többféle megoldás létezik. Amint megszereztük az öt pontot, Uthar minket hoz ki győztesnek, és hármasban indulunk el az utolsó teszt színhelyére. A negyedik sírkamrában kerül sor a végső megmérettetésre. melyik a szimpatikus (amenynyiben összebarátkoztunk Yuthurával az akadémián, akkor áttéríthetjük őt a jó oldalra). A harc után térjünk vissza az Ebon Hawkra, és repüljünk az új helyszínre.



The Unknown World. A Sith-ek a gyár segítségével hatalmas flottát építettek ki, ráadásul a bolygót körülvevő mező megbénította az Ebon Hawk hajtóművét, így kényszerleszállást kellett végrehajtani. A parton a bennszülöttek kérdés nélkül megtámadnak, nyugodtan kaszaboljuk le őket. A szigetet felfedezve rájövünk, hogy két egymással ellenséges viszonyban álló törzs él együtt. Ismét választanunk kell a két csoport között, a jó oldal szolgái inkább az Eldereket favorizálják, ők legalább nem kannibálok. A főhadiszállásuk a templomkertből érhető el, az elektromos védelmen csak úgy juthatunk át, ha bebizonyítjuk, hogy nem vagyunk kémek. A törzs régi ismerősként üdvözöl, a baj csak az, hogy Revanként csúnyán átvertük őket. Győzzük meg őket, hogy megváltoztunk, és vállaljuk el, hogy kiszabadítjuk a másik törzs fogságába esett felderítőt. Keressük meg azok búvóhelyét (az Ebon Hawktól balra), majd intézzük el mindet. Az egyik ketrecben megtaláljuk a túlélőt, aki igazolja a történetünket. Térjünk vissza az Elderekhez, akik segítenek átjutni a templom bejáratát védő erőtéren. Mindenképp egyedül menjünk oda, különben el sem kezdik a ce-



remóniát (a végén persze csatlakozik hozzánk Juhani és Jolee, szükségünk lesz rájuk). A templom hemzseg a sötét jediktől és a sith katonáktól, alaposan készüljünk fel. Keressük meg a lejáratot az alagsorba. Itt lesz az a számítógép, amelyik segítségével kinyithatjuk a tetőre vezető ajtót (pont szemben van a bejárattal). A számítógép megközelítéséhez azonban meg kell oldanunk egy csalafinta fejtörőt, csak így nyithatjuk ki az ajtót (a megoldás egyszerű, csak a kocka négy sarkára lépjünk rá, persze solo módban, majd utoljára átlósan sétáljunk rá a középső lapra). A tetőn a sötét oldalra áttért Bastila vár minket, itt kell meghoznunk életünk legnagyobb döntését (a sötét oldalt választva többé már nem térhetünk vissza a jó oldalra). A hiperhajtóműhöz két helyen is találhatunk pótalkatrészt (az egyik rancor ketrecében vagy a templomkert mellett lezuhant hajó közelében). Javítsuk meg a hajtóművet, majd repüljünk fel a Star Forge-hoz.

Star Forge. A köztársasági flotta támadását Bastila Battle Meditation képessége teljesen megállította, először őt kell kiiktatnunk. Az első szinten harci droidok támadását kell visszavernünk, ez nem lesz túlságosan megerőltető feladat. A robotok kudarca után azonban Malak kiadja a támadási parancsot, így az összes sötétjedi-tanítvány és sith harcos ellenünk vonul. Ez már nagyon nehéz feladat, ügyeljünk arra, hogy a csapat mindig együtt maradjon (az előrerohanó renitenseket hamar levágják). A második szinten remek páncélokat és köpenyeket gyárthatunk a Star Forge segítségével, ezt érdemes kihasználni (a jó oldal legjobb köpenye a Star Forge Robe). A parancsnoki központban találjuk meg Bastilát, a saját érdekében beszéljük rá, hogy térjen vissza a jó oldalra, és támogassa a köztársasági flottát a képességével. Innentől kezdve egyedül kell lerendeznünk vitás ügyünket Malakkal, aki egy aprócska kedvességgel készült fel érkezésünkre. A hat terminál végeérhetetlen sorokban ontja magából a droidokat: amint egyet elpusztítunk, rögtön jön a következő abból a sorozatból. A megoldás igen egyszerű: hackeljük meg a számítógépeket (8 computer spike), a terminálok túlterhelése után a sorozattermelés véget ér. Amennyiben nincs nálunk elegendő spike, nem kell kétségbeesni, minden egyes legyőzött droid után kapunk egyet, amelyet kivehetünk a konzol mellett lévő dobozból. A hatodik terminál tönkretétele után a felvonó ajtaja kinyílik, következik Darth Malak. Egykori tanítványunk meglehetősen kemény ellenfél, tápoljuk fel rendesen karakterünket (echani battle stimulant, a legjobb köpeny, védekező és tulajdonságnövelő varázslatok). Kezdjük meg a párbajt Malakkal, majd verjük le az életereje felét. Malak persze nem esik kétségbe, nyolc jedit fogságba ejtett (kettő az emeleten található), az ő életerejüket használja fel a gyógyulásra. Teljesen felesleges leállni harcolni vele (úgyis meggyógyul), inkább gyorsítsuk fel magunkat, és semmisítsük meg a koporsókat: fussunk a közelükbe, majd valami nagyobb erejű támadó varázslattal robbantsuk szét azokat (a jedikkel ne törődjünk, ők már úgyis halottak). A nyolcadik koporsó felrobbanása után Malak kifogy a trükkökből, végérvényesen elintézhetjük. Ezután már csak a befejezést kell megnéznünk, mely a templomi döntésünktől függően változik.

Mocsy



Star Wars: Knights of the Old Republic

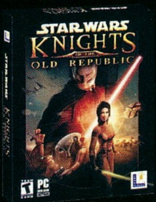
nyereményjáték

Könnyen lehet, hogy a KOTOR lesz az idei év legjobb játéka. Amennyiben válaszolsz az alábbi három kérdésre, te is nyerhetsz egyet a három eredeti szoftverből, melyet az Automex Kft. ajánlott fel.

- **Mi a KOTOR főszereplőjének eredeti neve?**
- **Milyen fajhoz tartozik Jabba?**
- **Milyen nevet adott Luke Skywalker a fiának?**

A megfejtéseket 2004. január 30-ig várjuk a következő címre nyílt levelezőlapon:

Gamer Magazin szerkesztősége 1300, Budapest 3., Pf.: 210.



automex MULTIMÉDIA

Ma reggel, közvetlenül a nagyon kedves szomszéd nem nagyon kedves, undorítóan vinnyogó és ugató kis dögjének kelleténél korábbi ébresztője után ébredve csöppet sem kellemes és szalonképes gondolataim között már felmerült, sőt már tudtam, hogy levrovot fogok írni. Na, de nem lesz itten ám szeretet, meg vidámság, meg hejehuja. Nem. Horror lesz! Elvégre mérges vagyok, idegbeteg, és korán keltem, kutyaugatásra. De ez semmi. Ma fogorvoshoz is kell mennem kis vizsgálatra, melyet ugye általában egy évben egyszer-kétszer érdemes megcsinálni a nagyobb bajok elkerülése végett. De hát amilyenek ezek a fogorvosok, mindig találnak valamit. Jön az ütve fúró, a légkalapács, a kézigránát meg egyéb barátságos eszközök, és hiába jár mindezek mellé egy nagyon kedves nemfogámfááájni mosoly (amelytől mellesleg azon nyomban kiugrik a sportszeletet, ha amúgy még addig ez nem történt meg), az embernek egyre sötétebb gondolatai támadnak, de akkor már mindegy, hamarabb kellett volna gondolkozni, és elkerülni jól a fogorvosi széket. Elvégre egy-két feles legurítása is enyhíti a fogfájdalmat, ha az véletlenül mégiscsak jelentkezne valamikor. Aztán ugyanaz az ember, aki előbbi sötét gondolatokkal kínlódik, beletörődik a sorsába, elmond egy miatyánkot, megbánja bűneit, és felkészül az égbe távozásra, mert ugye innentől kezdve bármi lehet, kinyitja a száját, és közben minden idegszálával arra a megfelelő pillanatra összpontosít, amikor foghatja magát, kiugrik a kínzószékből, és lesz, ami lesz, menekül, közben esetleg sorozatgyilkossá válik, persze ezt mindenki meg fogja érteni, és a bíróság is felmenti. Na, szóval ez volt a reggeli gondolataim között a besztof, mi tagadás nem túl kellemes, és mert gonosz vagyok, ezért egyértelmű, ha nekem nem lesz jó napom, akkor nehogy már nektek az legyen. Majd jól hazajövök este beinjekciózott pofával, és irdatlan gondolatokkal eltelve fogok leülni a gép elé, és adok nektek egy olyan levrovot, hogy a fal adja a másikat.

[közben idő telik, Brazil bácsi dolgozni megy, aztán fogorvoshoz...]

Most meg itt ülök a gép előtt, boldog vagyok, szeretek mindenkit (még a Tördöt is), tudniillik olyan tökéletes rendben vannak a fogaim, hogy még a szépséges és jóságos doktor néni is megdicsérte. Mégiscsak úgy lehet, hogy az a típusú fogrém, amelyet uszkve három éve használok, érhet valamit. Nem beszélve a sör áldásos hatásáról, mely utóbbinak és a vízivás mellőzésének egyértelműen köszönhetem, hogy fog- és vízkő sincs fogaimon. Így aztán most vidámság van, fülig érő vigyor, és horrormentes levrov készül. Végtére is karácsony lesz, meg újév, és alapvetően én sem vagyok gonosz, sőt, kedves vagyok, és... na, de ezt hagyjuk, levrov time!

Bögre - második felvonás. **Először is: bocsesz azoktól, akik az előző levrovban nyerteskén ki lettek hirdetve, és még nem kapták meg a bögréjüket. Postázási, pontosabban csomagolási nehézségeink akadtak, és mindaddig, amíg nem volt jó megoldás, nem akartunk senkinek sem bögrét küldeni, darabokban tuti nem olyan jó dolog az, mint egyben. Másodszor: bocs azoktól is, akiknek a neve nem volt olvasható, igazságtalan voltam, és úgy zártam le a témát, hogy előtte nem volt határidő, vagy akármi, és a levrovírás pillanatában lezártam a bulit. Hiba volt! Mert az után is jött pár elfogadható megfejtés, így mindazok, akik november 21. előtt adták fel a levelüket (amikor megjelent az előző Gamer, amelyikben benne volt, hogy bögrebuli stop), is kapnak bögrét. Tehát akkor ők is nyertek:**

Árvai János, Kerekegyháza - összeette
Árvai Tamás, Kerekegyháza- hozzáássa
Boros László, Monor - visszaadd
Bujbáczi Brigitta - összeenni
Fodor Sándor, Hajdúböszörmény - összeessen
Jantó Péter, Budapest - összeettem, összeessen
Járóka Sándor, Tatabánya - visszaaggat
Ifj. Miheller Károly, Szolnok - összeenni, visszaaggat
Manczúr Géza, Gerendás - összeettem, alpakkaallergia
Pető György, Mezőkövesd - visszaadott
Sonkál Csaba - visszaaggat

Még egyszer gratula mindenkinek, legkésőbb karácsonykor már gameres bögréből szürcsölhetitek a finom, meleg kakaót.

Antigagyi, CD, fullgém és játék két percben. Hi Braz! A 11-es számban kicsit lázadtál a gagyi ellen. Igazat kell adnom neked. De talán azok az emberek többségben vannak, akik a munkát értékelik. Ne keseredj el, egy kis Sör&Gumicukor jót tesz. (Aha, de szigorúan külön-külön fogyasztva. Braz) Talán felfedezik az emberek, mi a különbség egy "reklám" ismertető és egy "tapasztalati" ismertető között. Amúgy király az újság, ha még nem tudnál róla. Bár ezt erősen kétlem. A levrov pedig kapja meg továbbra is a min. 2 oldalt. DVD ügyben annyit kérnék, hogy ha már tarthatatlan a CD front, akkor álljatok át. El tudom képzelni, hogy a riválís(?) milyen gondban van, ha 2 CD-s játékot akar mellékelni... Szerencsére ez a veszély még titeket nem fenyeget. :-)

Pláne a mostani helyzetet látva, és némileg a jövőbe tekintve nem is fog. Tudom, hogy kapok én még elég levelet a teljes játékok elmaradása miatt, bár jelzem, nekem ehhez semmi közöm, és a szerkesztőség sem örömtánc közepette fogadta el a tényt, hogy mostantól nem mindig lesz "kereskedelmi kategóriájú" full cucc mellékelve. Előbbi mondatban az idézőjeles résszel arra próbálok rávilágítani, hogy attól függetlenül, hogy ezentúl nem feltétlenül fizetős programok tejes verzióit, hanem esetleg szabad programok teljes verzióit kapjátok, nem feltétlenül azok a jobbak, amelyek a boltban kaphatók. Gondolok itt arra, hogy jelen DVD-n megtalálható az America's Army és a Wolfenstein - Enemy Territory is, melyek akárhogyan is nézzük, nem gagyik, pedig "mindössze" szabadon letölthető programok az internetről. Mielőtt bárki is beszólna, hogy miért vannak a DVD-n ezek rajta, ha amúgy is letölthetők, szeretném felhívni a figyelmet terjedelmes méretük és egy modemes internethasználó letöltési lehetőségeinek viszonyára, ugyanis tetszik, vagy nem tetszik, jelenleg Magyarországon ez a jellemző használati mód, viszont sokan szeretnének több programhoz hozzájutni. Erre a DVD nagyon jó lehetőség lesz ezentúl, és úgy gondolom, nem feltétlenül kell az eddig megszokott teljes játékok után sírni. Erről a témáról bővebben is olvashattok, ajánlom az erről szóló két oldal (8-9.) alapos átolvasását, és nagyon tisztelettel kérek mindenkit, hogy mielőtt anyázó levelet küldene (nekem), gondolkozzon öt percet előtte.

Annyit ígérhetek, hogy a lap tartalma a teljes játék elmaradásával nem fog csökkenni, továbbra is az említett "tapasztalati" módon készült cikkeket olvashattok. Ez itt most valaminek a kezdete ugyanis, és nem valaminek a közelgő vége... :)

Ui.: Esküszöm, végigbogarásztam a novemberi számot, de nem találtam meg a "szedéshiba" szót. Ellenben kb. 3 javíthatlan gépelési hibát igen. Cseréljétek le a Korr-t! Tudom, ha megmondom, mik azok, akkor egy igazi vállveregetést lehet kapni. :-) Nem akartok gumicukrot sorsolni? Üdv.:

Bokcy

Dehogy cseréljük le az én édes kedves kis jó Korr.-omat, most majd jön nekünk legalább három korsó sörrel. Mostantól azt vezetem be, visszamenőlegesen is, természetesen, hogy amennyi hibás szót találunk az újságban, amelyet ki kellett volna javítania, annyi sörrel jön a bandának. Ez remélhetőleg azt eredményezi, hogy elkövetkezendő kocsmázásaink sokkal kevesebbe fognak kerülni, legalábbis nekünk. Korr tehát marad. Neked pedig figyelmedbe ajánlom a Pro Futuro rovatot, az általad hiányolt szó abban volt fellelhető, ami nyilván egy kis átbogarászással nem tűnik fel, esetleg, ha végigolvasod a cikket.

Kapocs. Kedves Braz! A novemberi levrov bekonferálása igen elgondolkoztatott, sőt, egy kicsit el is szomorított. Miért? Mert igazad van. Tényleg elmegy az ember kedve, és belefárad abba, hogy harcoljon egy ilyen világban. Sőt, egyre kevesebb értékes, értelmes, normálisan gondolkozó ember - főként fiatal - van. Vagy mégsem? Lehet, hogy csak nem tudunk egymásról... és ez az újság egy kapocs a hasonló gondolkozású és érdeklődéskörű olvasók között. Emiatt erőt meríthet belőle mindenki, mondván: nahát, mégse vagyok egyedül olyan, aki így látja a dolgokat. Nos, ezért is írok én most neked. Ezért sem szabad abbahagynod / abbahagynotok azt, amit csinálsz /csináltok! Nem csak miattunk, akik hálásak vagyunk nektek, és szeretünk titeket, hanem magatok miatt is. Hiszen magatokat tagadnátok meg azzal, ha nem így csinálnátok az újságot! Tehát előre, csak így tovább! :)

Virág

Kösz, mindenki nevében. Igyekszünk hónapról hónapra olyan lapot csinálni, amely miatt nem kell szégyenkezni, és ugyan ebben talán nekem van a legkevesebb részem, de azért mégis csak örülök neki, hogy része vagyok valaminek, amiről azt gondoljátok, hogy ez jó. Én most nem nagyon akarom itt túlfényezni magunkat, meg nem elsősorban azért írtam a novemberi bevezetőt, mert

szerettem volna egy rakás olyan levelet, amelyik fényesre nyalja a hátsónkat, csak kíváncsi voltam a véleményetekre, és szerettem volna némi gondolkozásra serkenteni a népet. Meglepően sok, tartalmas levél érkezett, melyeket sajnos terjedelmi okokból tökéletesen reménytelen próbálkozás lenne bezsúfolni ide, a levrovba, most is van ilyen, csak most ezek fel fognak kerülni a DVD-re, amolyan levrov extraként. Ja, tényleg, ezt eddig nem is mondtam, de nem baj, most már tudjátok.

Visszatérve egy gondolat erejéig az újság és a minőség kapcsolatához: nem gondolom, hogy csak mi vagyunk azok, akiknél már jobbat nem is lehetne csinálni (nem is igaz), de legalább nem írunk le orbitálisan nagy hülyeségeket, és a leírások nem egy-egy fordítás vagy neten megjelent hír alapján készülnek, valamint a hardver részben is az a helyzet, hogy aki csinálja, érti a dolgát. A mai világot nézve és ezeken elgondolkozva jutott eszembe a kérdés, hogy vajon van-e ennek értelme, vagy már tényleg csak elég valami, akármi, meg egy rakás CD, és fölösleges túl nagy energiát fektetni a munkába. Szerencsére a választ, amely egybecseng saját véleményünkkel, megadtátok ti, olvasók.

Lehetséges, hogy mostantól némileg kevesebb olvasónk lesz a teljes játékok elmaradása miatt (fentebb írtam, hogy ez is nézőpont kérdése); akinek a mennyiség a lényeg, talál a piacon olyan lapot, amelyikhez van DVD és CD hozzácsomagolva rendesen, mi inkább jó újságot szeretnénk csinálni, amelynek a DVD nem kiegészítője, hanem szerves része.

Okosodás. Hello Braz! Itt ülök számtech órán, és TÁBLÁZATSZERKESZTÉST tanulunk!!! Nem szörnyűű?????

Dömső

Nem. Marhára jó dolog az, ha az ember mindenfélėt megtanul, mint például azt is, hogy milyen egyéb akármire lehet használni a PC-t, mint a játék. A későbbiekben ennek kimondottan nagy hasznát fogjátok venni, még akkor is, ha most nem annyira nagy élmény. Remélhetőleg a tanár értelmes, és ért ahhoz, amit oktat, hiszen csak úgy ér valamit az egész, sajnos nagyon sok esetről hallottam, amikor ez nem így van.

GTA végigjátszás plusz. Nemtom, hogy kinek kell írni, mert most jutott eszembe, és nincs Gamer a kezem ügyében. Tudtad, hogy a GTA Vice Cityben be lehet menni a stadionba, de csak este 20.00 óra után. Ezt csak azért írom, mert a végigjátszásban nem írtátok, és szerintem eléggé fontos, mert tök jó missziókat ad ott.

Kiss Róbert László

Nem tudtam, és ezzel úgy gondolom, többen is így vannak, nagy köszi mindenki nevében.

Előfizetés. Hi Braz! Nagy kérdéssel fordulok hozzád! Az én Gamer-előfizetésem kb. 2004. júliusig tart. Az újság DVD-vel feltehetően drágább lesz, mint volt. A kérdés: Érintené ez az előfizetésemet, és ha igen, akkor hogyan? Nagyon fontos lenne, ha ezt beraknád a levrovba, mert szerintem sokan vannak ezzel így! Amúgy mindent bele, mert az újság és ti egyszerűen fenomenálisak vagytok!

RedFoxx

Természetesen az előfizetők mindaddig, amíg az előfizetésük tart, változatlan áron kapják a lapot. Ez mindig is így volt, és ezután is így lesz, és ez az egyik komoly előnye az előfizetésnek például. Nem tudhatom, hogy mit hoz a jövő év, lesz-e újabb ármódosítás vagy sem, de az biztos, hogy aki előfizető, semmiképpen sem kap plusz csekket, akármi is legyen. Az sajnos fel sem merül bennem, mi lenne, ha olcsóbbak lennénk, kötve hiszem ugyanis, hogy a nyomdák hirtelen olcsóbban dolgoznának, vagy a papír ára hirtelen leesne, és azt sem nagyon hiszem, hogy a mélységesen elítélendő módon felfelé módosított ÁFA-t hirtelen lecsökkentenék az újságokra vonatkozólag. Utóbbihoz egyébként no comment.

No depi tudéj. Szervusz Brazil! Úgy gondoltam, hogy tollat, izé billentyűzetet ragadok, és írok neked. Erre az elhatározásra a levrov elolvasása után jöttem rá. Miután elolvastam a bevezetőt, olyan érzésem támadt, itt valami nincs rendjén. Erősen olyan érzésem támadt, mintha kezdenél a depresszió felé hajolni. Ez talán azért van, mert egy olyan témáról gondolkoztál el, mely mellett az emberek egyszerűen elmennek.

Szerencsére arról szó sincs, hogy depressziós lennék, vagy egyáltalán csak kezdenék mentálisan összeszakadni. Igaz, az embert megviselik időnként, amikor végiggondol olyan dolgokat, amelyek bosszantják, és talán nem is tehet ellene semmit. Tenni persze nem sokat tudok, legfeljebb leírom nektek, hogy de durvára ideges vagyok ettől, meg minden, az értelmesebbje elgondolkozik rajta, a többiek meg azt mondják, hogy mi ez a hülyeség. Talán feltűnt már néhányatoknak, hogy egy-egy válaszom olyan, amelyet továbbgondolva egy-két érdekes gondolatig el lehet jutni, még ha nem is ezek az évszázad nagy bölcsességei. Aztán meg ott van az is, amit írtál. Az emberek nagy többsége szó nélkül hagy sok mindent, egyszerűen talán észre sem veszi azokat. Én sem vagyok kivétel, vagy valami látnok és bölcs, aki aztán elhozza a megvilágosodást, de esetleg odafigyelek azokra, akik időnként hasonlóan felhörrennek egy-egy dolgon, hátha igazuk van. Olyan jó lenne, ha nem mindig a másikon átgázolva, csak előre törtetve szemellenzővel léteznénk, de tényleg.

Mivel nem lenne jó, hogy mély melankóliába süllyednél, gyorsan felkereshetnéd az iskolapszichológust. A haverjaimmal csak Cyborgnak hívjuk. Pája futását (AÚÚÚ! Braz) még a rendszerváltás előtt kezdte; ekkor nyugati kémeken és a társadalomba nem illő egyéneken hajtott végre agymosást. Miután az oroszok elmentek, őt inkább itt hagyták nekünk, hogy minket boldogítson. Pályafutását egy középiskolában folytatta, és jelenleg is a diákokat "kezeli". Pár órás beszélgetés után tökéletesen be tudnál illeszkedni a trendi világba. Ezért inkább ne menj el hozzá, mert a Gamer-olvasóknak Brazilra van szükségük, nem pedig valami agykezelt zombira. Tehát folytasd csak a levrovírást! Ui.1: az elején elfelejtettem mondani, hogy király a Gamer! Üdvözlettel:

Gergő

Csókoltatom a picológus bácsit. Ha ennyire tehetséges, csodálkozom is rajta, hogy titeket boldogít a suliban, inkább lenne a helye valamelyik nagyon jó kis reklámcégnél, rádióban vagy tévében. Bármennyire is jól halad a birkásítási program, azért egy ilyen tehetség mindig jól jön. Bár, utánpótlásból nincs hiány.

Három dolog. Hellóó Braz! Régen akartam neked írni, de csak most jutottam el idáig (a billentyűzetig). 3 dolog van, ami érdekel! 1. Cukorbeteg vagyok (tudod, nem ehetek semmi cukros kaját és piát sem). Mit csináljak akkor? Ne egyek gumicukrot és sört? Igaz, csak 14 vagyok. Mellesleg kóstoltál már cukormentes csokit? 2. UPC-s netem van (nem kell csatlakozni a nethez, mert folyamatos kapcs. van), és akár netezek, akár nem QRVA REKLÁMOK nyílnak meg! Csak a modemet kihúzva tudok játszani! Mit csináljak? Please help!! 3. Megvettem a Half Life: Generation 3-at és a Blue Shiftet, de nem olvassa be a meghajtó! Visszavittem a CD-t, de a másik sem működik! Lemásoltattam a CD-t, úgy persze megy! Ez illegális? + Király az újság, 2 éve veszem és nagyon kúúl! Így tovább! Eszméletlen vagy Braz, és király!!!!!

Elég messze lehet az a billentyűzet, ha két évig tartott az út, de sebaj, a kitartásod végül meghozta jutalmát. Különben is jó régen kaptam már ilyen kis pontokba szedett leveleket, régen ez nagyobb divat volt, és válaszolni is sokkal könnyebb rájuk, minő szerencse, hogy a következő is ilyen lesz, hurrá. Azért a jövőre nézve csak barátilag szólok mindenkinek, hogy nemnemneeeem, nem az fog ide bekerülni aki össze és vissza, meg fel- és lepontozza a leveleit, értelmes kérdés és téma nélkül a kuka a megfelelő helye a levélnek, bizony. Vagy legalábbis majdnem mindig. No, de lássuk csak a kis kérdéseket, szép sorban.

1. Cukormentes csokit még nem kóstoltam, de ha hasonló dolog, mint az alkohol nélküli sör vagy a p*namentes nő, akkor hálát adok az égnek, hogy kimaradt eddigi életemből. Csak remélni merem, hogy élvezhető, és így az olyan betegséggel együtt élők, mint te, nincsenek rettenetes dolgokra kárhoztatva. Egyébként vannak olyan light meg cukormentes dolgok, amelyeket szoktam enni, és jók. Például valamelyik lapkasajtnak a könnyített verziója nagyon bejött, na, gondoltam, innentől kezdve akkor boldogság, kevésbé hízok, és még finom is, szép az élet. Na, szerintetek egy idő óta milyen lapkasajtot nem lehet kapni sehol?

2. Ez fontos kérdés, a válasz talán sokak életét megkönnyíti. Leírásod alapján feltételezem, valamelyik NT (Win2000, WinXP) van a gépeden. Ezeknek van mindenféle okos és jó szolgáltatása, melyek adott esetben nem olyan okosak és jók, itt van például a te és számos más netező életét megkeserítő Messenger (Üzenetkezelő). Ennek letiltása lehet a megoldás a bajodra: a Control Panel/Administrative Tools/Services (Vezérlőpult/ Számítógép kezelés/Szolgáltatások) programot elindítva a rendszer szolgáltatásai között keresd ki a Messengert (Üzenetkezelő), dupla katt, és az indítás módját állítsátok Disabled (Letiltva) állásba. Következő rendszerinduláskor már nem fog elindulni. Mielőtt valaki kérdezné, nem, ennek nincs köze a Windows/MSM Messenger azonnali üzenetküldő programhoz, így az továbbra is használható marad. Ha ez a módszer nem válna be, akkor hurrá, fut a gépeden valami mókás egyéb program is, amelynek a felderítése egyedi dolog, amihez segítséget jelenthet az Ad-Aware6 ingyenes változata (innen letölthető: www.lavasoftusa.com). Valamint fel kell hívnom a figyelmét minden non-stop nethozzáféréssel rendelkezőnek, hogy tessék odafigyelni a rendszer folyamatos frissítésére, és lehetőség szerint használjatok valami rendes tűzfalat. Erről már volt szó itt, a Gamerben bővebben, nem is a levrov témája ez.

3. Ha az eredeti példányod is megvan, akkor nincs mitől félned, ebbe senki sem köthet bele.

Gamer Online. Csövi! Mi van ott a Gamernél?! Punnyadás? Ne csináljátok már, hogy ennyi idő alatt nem tudtok összehozni legalább egy kezdetleges honlapot! (Mert én nem tudok arról, hogy már lenne. Ha van, akkor bocs, és lécci írd meg nekem a címet.) Kapjátok má' össze magatokat! Az újság király, a levrov császár, de honlap nincs!!! Ez nem állapot! Mit tesztek velünk, szegény internetes emberkékkel? Ha nincs honlapotok, minek internet? 8)) Na, ennyi, gondolom, neked is elég a nyavalygásból (mert nekem bőven). Király a Gamer! Csövi mindenkinek!

sirmarchello

Édes jó Szőröm! Már annyiszor volt bazi nagy méretű hirdetés a Gamer Online-ról, hogy nem is tudom megszámolni, szóval nem tudom, komolyan kérdezed-e, bár igaz, az utóbbi egy-két számban már kevésbé nyomtuk, azt gondoltuk, már mindenki ismeri. Ezek szerint nem. De sebaj, majd akkor most én itt reklámozok, már csak azért is, mert éppen mostanság újult meg az egész. Új arculat, napi hírek, pezsgő fórum, kéjhömpöly! www.gameronline.hu

Itt a vége. Csumi Braz! Tetszik, amit gondolsz a gumimacikról, meg az elhízásról, meg a "hajrá csajok"-ról, mert rám ez mind igaz. Imádom a gumicukrot, nem egy Giselle Bünchen, És: HAJRÁ CSAJOK! Ősszel vettem, két újságot. Az egyik a Gamer volt, a másikat nem nevezem meg, és rájöttem, hogy ti értelmes embereket neveltek, ők meg plázacicákat. Így csak annyit: Hízzatok nagyra, egyetek sok gumicukrot, hajrá csajok és éljen a GAMER! Ezer + Ezer pussssssssy: Girl

Pegazus :-)

Ezt magam sem írhattam volna másképp, remek kis levél ide a végére. Jövő hónapban ismét találkozunk, Kellemes Karácsonyt és Boldog Új Évet nektek! Jók legyetek, csók.

Brazil

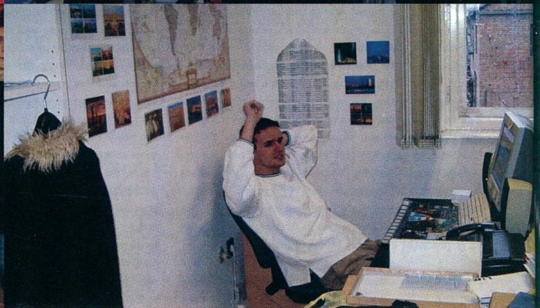
brazil@ipma.hu

röff: és nem elfeledkezni a DVD-n lévő levélválogatásról, nagyon jók vannak köztük!









SZERKESZTŐSÉGI PILLANATKÉPEK

Fórumtalálkozó 1.0

Új rovatunk indításával az a célunk, hogy kicsit belássatok az újságkészítés kulisszatitkaiba, jobban megismerjétek a Gamer Magazinnál dolgozó cikkírókat és szerzőket. Minden hónapban kiválasztunk egy eseményt, melyről úgy gondoljuk, benneteket is érdekelhet.

Novemberben nem volt nehéz dolgunk, mivel a Gamer Online fanatikus fórumozói megszervezték az első fórumtalálkozót, amely minden várakozásunkat felülmúlta. Az igazat megvallva, amikor először értesültem az eseményről, arra számítottam, hogy lesz négy-öt elvadult tekintetű Gamer-rajongó, leülünk velük kajálni egy gyorsétterembe, majd másfél óra múlva szépen hazamegy mindenki. Az interneten egyeztetett időpontban szépen meg is jelentem a Westend bejáratánál, de mivel kicsit korábban érkeztem, senkit sem találtam ott. Sebaj, gondoltam, várok egy kicsit, csak attól féltem, hogy a nagy jövés-menésben nem szúrom ki a gamereseket. Aztán a megbeszélt időben feltűnt néhány ismerős arc, a Magyar PC Magazin szerkesztői kaján mosollyal az arcukon üdvözöltek, és figyelmeztettek, hogy jó lesz, ha felkészülök, mert vagy 40 "őrült" Gamer Magazinnal a kezében közeledik a vízeséshez. Megkértem őket, hogy ne nézzenek már madárnak, én sem ma jöttem le a falvédőről, de aztán hirtelen azon kaptam magam, hogy egy hatalmas tömeg kellős közepén állok, minden szempár engem figyel, több ismerős arc név szerint üdvözöl. Ekkor döbbentem rá, hogy ezek tényleg nem vicceltek, és ez a rengeteg ember mind arra vár, hogy mondjak valami értelmeset. Első gondolatom a menekülés volt, de aztán megembereltem magam, sőt legnagyobb megkönnyebbülésemre az egyik mozgólépcső tetején megpillantottam Flatline-t is, aki szintén elkerekedett szempárral vizsgálta a tömeget. A bemutatkozás után azonban villámgyorsan feloldódott a légkör, a többnyire tizenévesekből álló társaság nem fukarkodott a kérdésekkel. A legtöbben Brazilt és Lilyt hiányolták, ők azonban nem tudtak részt venni a találkozón. Szergej "Sztahanovista" Brazil még szombaton is dolgozott, Lily meg olyan csúnya influenzát kapott be, melyből nem tudott kilábalni. A beszélgetések során a legmegdöbbentőbb az volt, amikor kiderült, ki honnan érkezett. Valamiért meg voltam arról győződve, hogy budapestiek lesznek többségben, de ismét tévedtem. Az ország minden részéről jöttek olvasók (Miskolc, Tatabánya, Szeged, Kiskunhalas...), ekkor igencsak elérzékenyültem. Valaki képes feláldozni a szombati pihenőnapját csak azért, hogy velünk találkozzon. Ekkor határoztam el, hogy a kajálás után nem engedem szélnek a csapatot, inkább elhívom őket a szerkesztőségbe, hogy saját szemükkel lássák, hol is készül a Gamer. Sajnos nem mindenki ért rá délután, ezért ebéd után a húsz főre zsugorodott társaság megindult a Gamer felé. A távozók közül sokan megkértek, hogy dedikáljam a Gamerüket, ami ott a Westend kellős közepén meglehetősen komikus hatást keltett, több járókelő gyanakodva vizsgált, vajon melyik valóságshow-ból ismer.

A szerkesztőség belülről... A szerkesztőségbe vezető út nem volt kalandoktól mentes, néhány sasszemű BKV ellenőr kiszúrt minket magának, így kisebb bonyodalmak adódtak (Dr. Genya tudna erről mesélni...). A szombati kihaltsághoz szokott portás elkerekedő szemmel figyelte az ajtón bemasírozó ismeretlen arcokat, és csak akkor higgadt le, mikor megnyugtattam őt, hogy a látszat csal, ezek nem megszállók, egyszerű újságolvasók. A szerkesztőség pillanatok alatt megtelt, mindenki kedvére megvizsgálhatta a kiállított gameres ereklyéket. A legnagyobb népszerűségnek a szekrény tetején található rohamosztagos sisak és Hunor 20 colos TFT monitora örvendett. Ez utóbbi akkor vált különösen népszerűvé, amikor kikotyogtam, hogy ezt egy előfizetőnk december végén haza is viheti, mivel ez az egyik fődíjunk. Hamarosan megérkezett az erősítés Laza személyében. Itt az események kezdtek kicsúszni az irányításom alól, a törd "hülyesége" fergeteges jókedvet eredményezett. A buli egészen este hatig tartott, ekkor távoztak az utolsó látogatók (közben kifosztották a kóla- és csokiautomatát, "szétverték" a saját kezűleg összerakott szekrényemet, megnézték Laza botrányos fotóit a neten, "megdézsmálták" a szerkesztőségi poszterarchívumot...). Annyit azonban megbeszéltünk, hogy ezt az összejövetelt mindenképpen meg kell ismételnünk, úgyhogy aki részt akar venni egy ilyen hepajban, az nézzen fel időnként a Gamer fórumaira, ott minden szükséges információt megtalál.

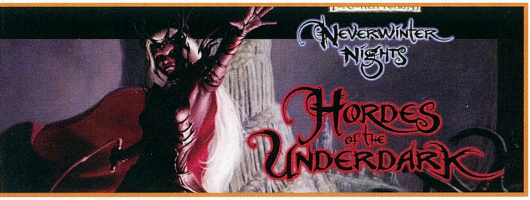
Mocsy


MINDENT EGY HELYEN
új
masteringtől a sokszorosításig...
új
új
DVD5, DVD9, DVD10
...továbbra is az Ön partnere vagyunk CD, MC gyártásban.
KELLEMES KARÁCSONYT
ÉS BOLDOG ÚJ ÉVET KÍVÁNUNK!
VTCD VIDEOTON
Kompaktlemez-gyártó Kft.
TÜV
EN ISO 9001:2000
H-8001 Székesfehérvár, Pf.: 175 Tel.: +36-22-533-571, Fax: +36-22-533-077 Email: vtcd@vtcd.hu internet: www.vtcd.hu

KÖVETKEZŐ SZÁM

Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark

Sajnos nem bizonyultak igaznak a Baldur's Gate 3-ról szóló pletykák, de azért nem kell feladni a reményt az RPG megszállottjainak, megérkezett ugyanis a Hordes of the Underdark, a Neverwinter Nights második kiegészítő lemeze. A magas szintű (15+) karakterre építő küldetéslemez története a Mélysötétben élő drow elfek között játszódik, ennek megfelelően csapatunk legtöbbször a föld alatti tárnákat barangolja be. Hozzávetőlegesen 20-30 óra tiszta játékidőre számíthatunk, ami nem is olyan rossz egy küldetéslemeztől.



Lords of EverQuest

Jómagam ugyan sikeresen átvészeltem az EverQuest (és annak megszámlálhatatlan kiegészítője) rohamot, de a szerkesztőség többi tagja alaposan belezúgott (Lily, Laza, Brazil, Bird, Korr.). Volt olyan időszak, amikor a fél éjszakát a gép előtt töltötték, ám másnap fáradt arccal, de csillogó szemekkel ecsetelték milyen nagyszerű élményből is maradok ki. Az MMORPG királyaként ismert EverQuest most új formában érkezett meg, valós idejű stratégia lett belőle. Első ránézésre a játék nem tűnik rossznak, bár kísértetiesen hasonlít a Blizzard remekére, a WarCraft III-ra.



Spellforce: Order of Dawn

Az AquaNox 2-ben használt Krass motort gondoljuk, senkinek sem kell bemutatni, a német fejlesztők igazán nagyot domborítottak vele. A Spellforce készítői ezt a motort vették meg a játékukhoz, ami azért furcsa, mivel köze sincs a szimulátorokhoz, kőkemény valós idejű, szerepjáték-elemekkel megspékelt stratégia. Leginkább a WarCraftra emlékeztet, de a számtalan saját ötlet magasan a klónok fölé emeli. Hat különböző faj (emberek, trollok, orkok, tündék, sötét tündék, törpök) közül választhatunk menet közben, sőt az sem kizárt, hogy egyszerre több fajt irányítsunk.



LotR: War of the Ring

A két éve tartó Gyűrűk Ura lázat számos kiadó szerette volna meglovagolni. Úgy gondolták, hogy aki szereti a filmet, az egészen biztosan megveszi azt a játékot, melynek az elején Gandalf vagy Frodó feszít. Az akciójátékra először az EA csapott le, a valós idejű stratégiák között pedig a Vivendi volt az első. A Liquid Entertainment (Battle Realms) elkészítette az első RTS-t, mely Középföldén játszódik, és a jó, illetve gonosz oldallal egyaránt játszhatunk. A két hónnappal ezelőtt megjelent demót elnézve lehet, hogy csiszolniuk kellett volna még a játékon.



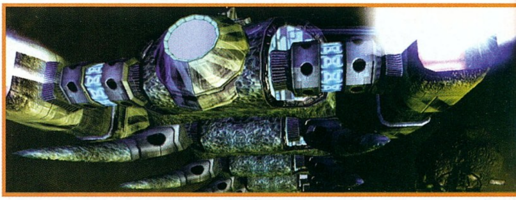
Armed and Dangerous

A Planet Mood stúdió nevéhez eddig egyetlen játék neve fűződik csak-, de azt a játékosok 90%-a jól ismeri. A Giants: Citizen Kabuto grafikájával, játékmenetével és fergeteges humorával gyorsan meghódította a játékosokat, azóta sem született hasonló kaliberű akciójáték. A LucasArts anyagi hátterével megtámogatott csapat azonban az E3-on bemutatta új játékát, az Armed and Dangeroust, mely humorában és grafikájában még a nagy elődöt is felülmúlja. Aki szeret sokat nevetni, az ne hagyja ki.

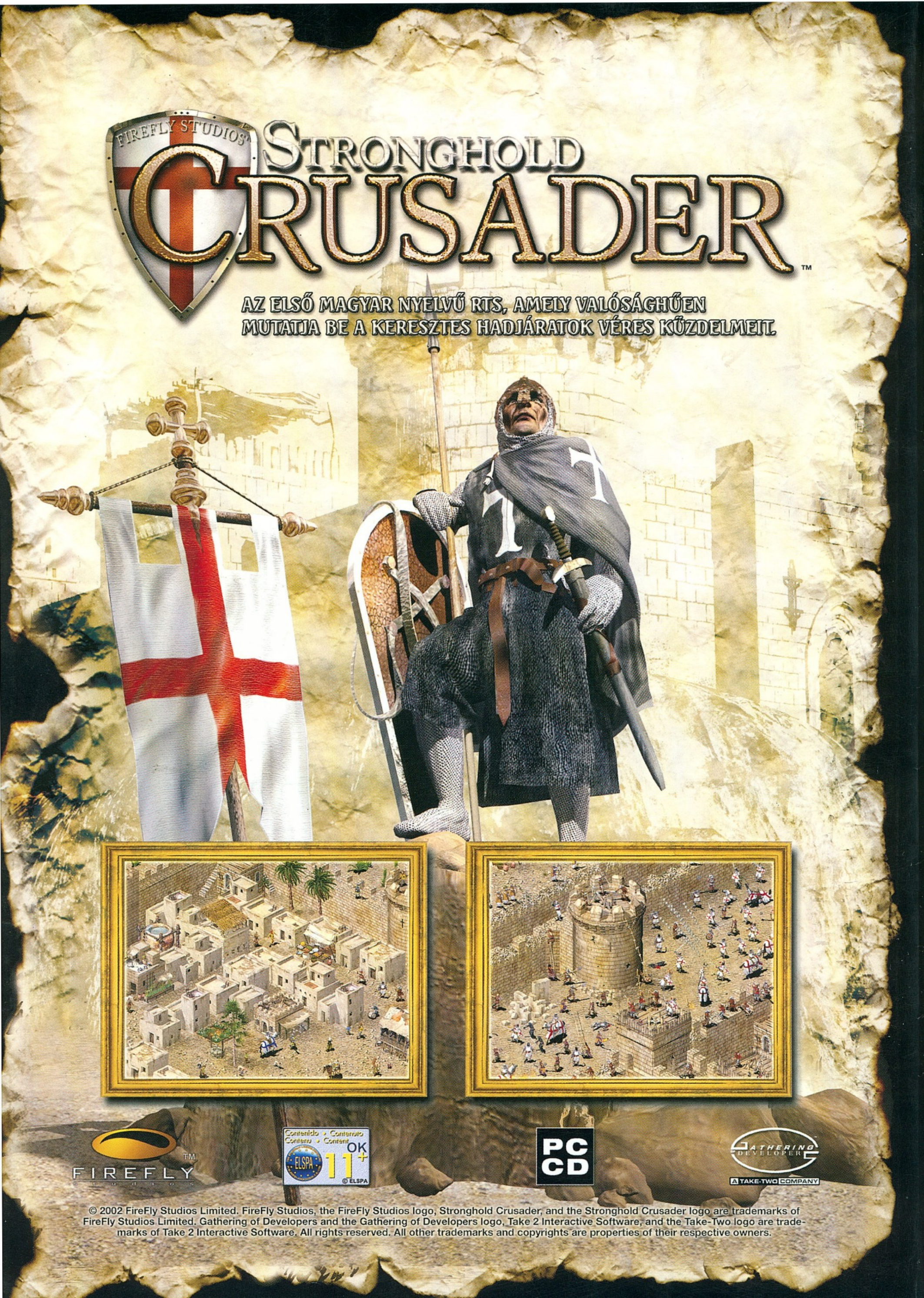


X2: The Threat

Az Elite összetettségét, játszhatóságát és nagyszerűségét már sok űrszimulátor megpróbálta lemásolni, de eddig még senkinek sem sikerült. A THQ új játéka, az X2 ezt a feladatot tűzte ki maga elé. A grafikával szemmel láthatólag nincs gond, az űrhajókat és a robbanásokat nagyon szépen kidolgozták, a kérdés csak az, hogy a játékmenet tekintetében fel tudja-e venni a versenyt az Elite-tel.



A következő Gamer Magazin 2004. január 30-án jelenik meg.


FIREFLY STUDIOS
STRONGHOLD
CRUSADER™
AZ ELSŐ MAGYAR NYELVŰ RTS, AMELY VALÓSÁGHŰEN
MUTATJA BE A KERESZTES HADJÁRATOK VÉRES KÜZDELMEIT.
FIREFLY studios
Contenido • Contenuto
Contenu • Content
OK
ELSPA
11+
© ELSPA
PC
CD
GATHERING DEVELOPERS
A TAKE-TWO COMPANY
© 2002 FireFly Studios Limited. FireFly Studios, the FireFly Studios logo, Stronghold Crusader, and the Stronghold Crusader logo are trademarks of FireFly Studios Limited. Gathering of Developers and the Gathering of Developers logo, Take 2 Interactive Software, and the Take-Two logo are trademarks of Take 2 Interactive Software. All rights reserved. All other trademarks and copyrights are properties of their respective owners.